Técnica de dibujo!

Explicación completa

¡Mejora tus habilidades rápidamente! Aquastar, que tiene su propio programa de formación de ilustradores, te revela sus conocimientos prácticos.

como dibujar

¡Mejora rápidamente!

¡Haz que tus personajes sean más realistas!

Dibuja dinámicamente

★AQUASTAR

Escrito por Aquastar

Seibundo Shinkosha

Técnicas de dibujo!Explicación completa

¡Mejora rápidamente!

Cómo dibujar manos y pies.

¡Haz que tus personajes sean más realistas! ¡Dibújalos de forma más dinámica!

Escrito por Aquastar

Seibundo Shinkosha

Introducción

Basado en la filosofía corporativa de "Ofrecemos sueños y emoción a las personas a través de diversos medios de expresión", Aquastar combina fortalezas digitales y creativas en expresión visual como ilustraciones, manga y animación. Estamos desarrollando un negocio creativo digital combinado.

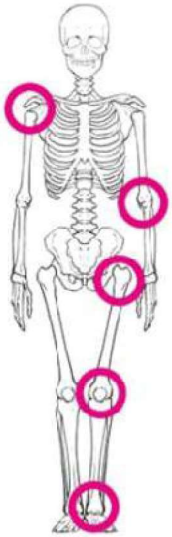
Este libro es para aquellos que no son buenos dibujando extremidades, quieren dibujar más rápido y mejor y en varias direcciones.

Fue creado para personas que tienen inquietudes como "Quiero poder usarlo". Basándonos en nuestro historial de producir 60.000 ilustraciones al año, publicamos todas las técnicas de dibujo rápido de extremidades practicadas por más de 40 ilustradores profesionales.

Al dibujar piernas, la parte más difícil es la postura y el ángulo. Al practicar con este libro como referencia, no sólo podrás dibujar rápida y hábilmente, sino que también podrás dibujar con una variedad de toques diferentes.

La colección de material muscular/esquelético incluida al principio de este folleto se utiliza internamente para entrenar y mejorar las habilidades de dibujo. Además, la página a color presenta 15 ejemplos con toques diferentes. Aprenda los conceptos básicos y pueda dibujar vívidamente varias escenas y personajes.

CONTENIDO



002 Introducción

•Recopilación de datos musculares/esqueléticos.

006 Huesos y músculos de todo el cuerpo.

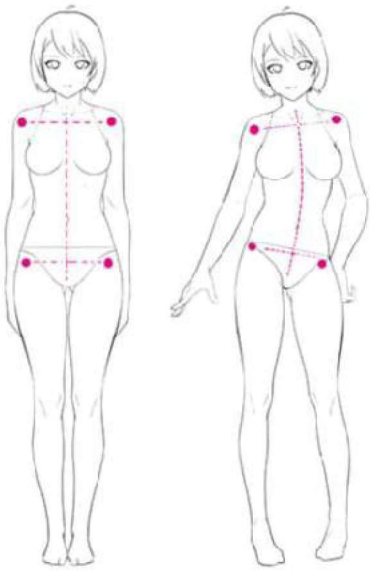
007 Relación de todo el cuerpo y las extremidades

008 Relación de las extremidades

010 Relación de pies y rango de movimiento

012 Base de brazos y piernas

014 Centro de gravedad y posiciones articulares



016 Programa de entrenamiento Columna Aquastar

017 Galería de AQUASTAR

¡Las manos y los pies se destacan! Una colección de obras de los ilustradores de élite de Aquastar.

•Cómo dibujar manos

0834 Posturas básicas de las manos

034 ①Mano abierta

042 ②De mano

048 ③ Mano con los dedos hacia arriba

054 Movimientos básicos de la mano

054 ①Tener

058 ② Agarrar

060 ③Espera

062 4 presiones

064 5 visitas

066 6 poner

070 ⑦Multiplicar

072 ⑧ Accidente cerebrovascular

074 ⑨Señala con el dedo

076 10 pellizcos

078 Tomarse de la mano

080 Amante Conectar

082 Choca esos cinco, buen toque.

084 Expresión con dirección añadida

086 Agita tu mano

092 Pon tu mano en tu cara

098 Pon tu mano en tu cintura

100 levanta ambas manos

102 brazos cruzados

104 Ropa y manos

CONTENIDO

•Cómo dibujar piernas

110 posturas básicas de los pies

110 ①Soporte

116 ② sentarse en una silla

120 ③ Siéntate en el suelo

124 ④ Cruza las piernas

132 Movimientos básicos del pie

132 ①Caminar

136 ② Correr

138 ③Tíralo

142 inclinarse hacia atrás

146 patada

150 salto

154 Nadar

156 movimientos básicos del pie

156 ①Soporte

158 ②Párate de puntillas

160 ③Sentarse

162 Ropa y pies

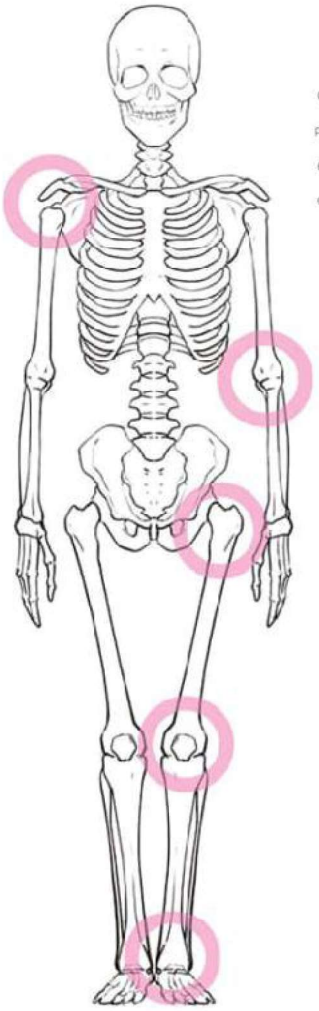
170 zapatos y pies

177 Dirección

191 Conclusión

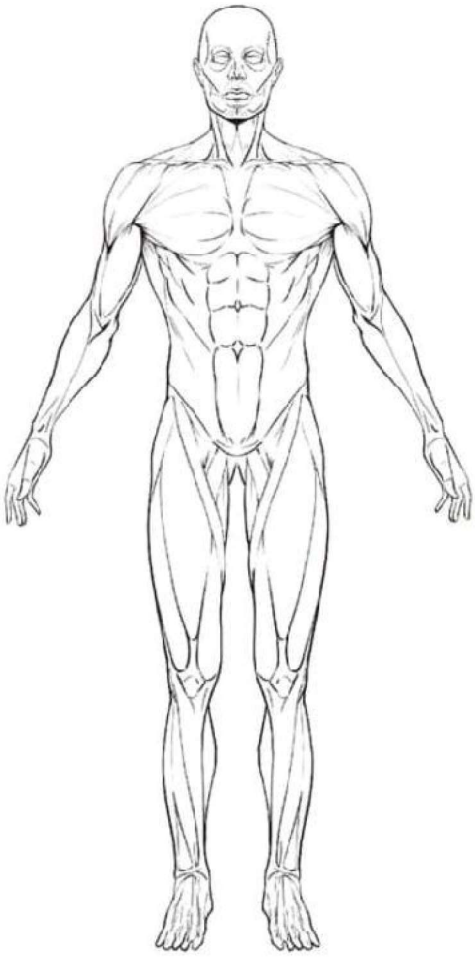
Recopilación de datos musculares/esqueléticos

Huesos y músculos de todo el cuerpo



Comprender cada parte del cuerpo a partir de la estructura de huesos y músculos es el primer paso para dibujar el cuerpo humano de forma rápida y exitosa.

En particular, las articulaciones son partes importantes involucradas en el movimiento del cuerpo.

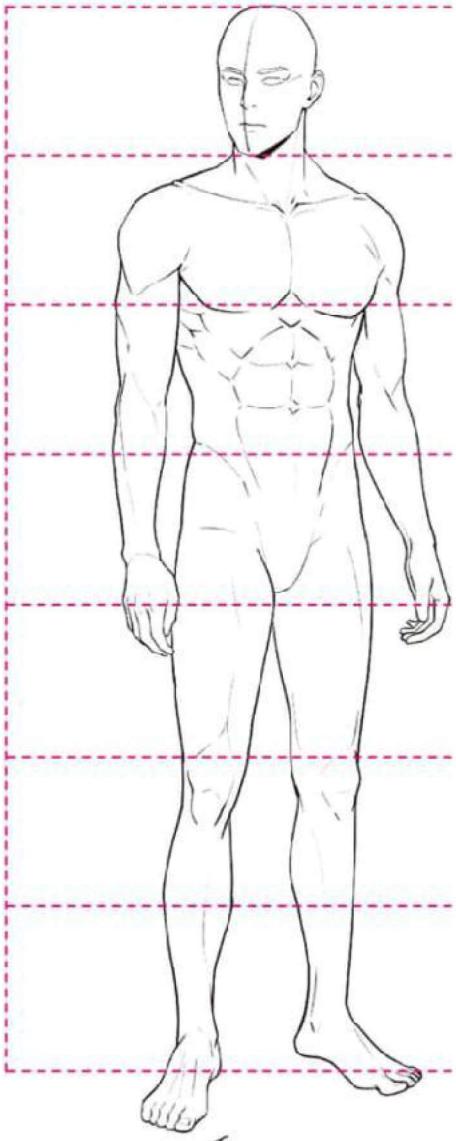


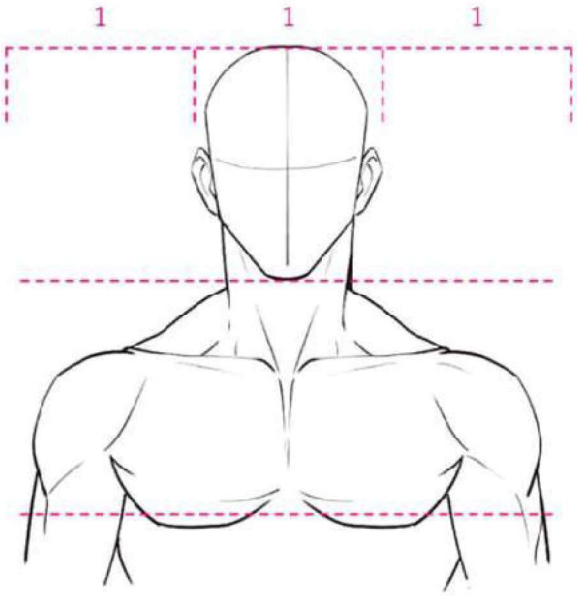
La estructura de los músculos es muy compleja y es difícil entenderlo todo, así que tengamos una idea general y luego veamos los detalles.

Al memorizar el diagrama de la anatomía humana, podrás comprender cómo se unen los músculos a los huesos. Si puedes dibujar el cuerpo humano de forma lógica, parecerá mucho más realista.

[Para 7 cabezas]

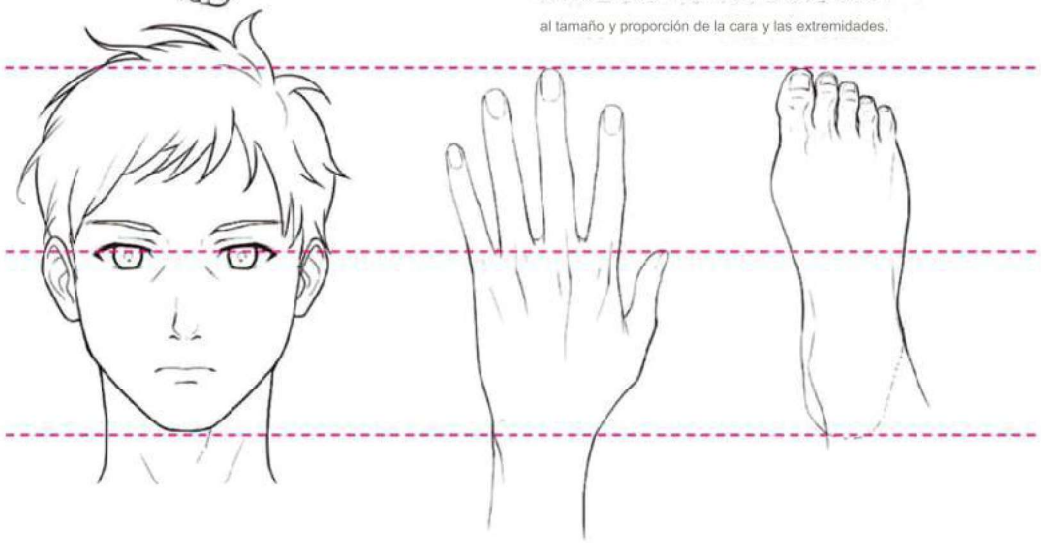
Los hombres adultos suelen tener una proporción corporal de 7 cabezas, pero dependiendo de su sexo, edad y tamaño corporal, pueden tener proporciones de 8 o 9 cabezas.



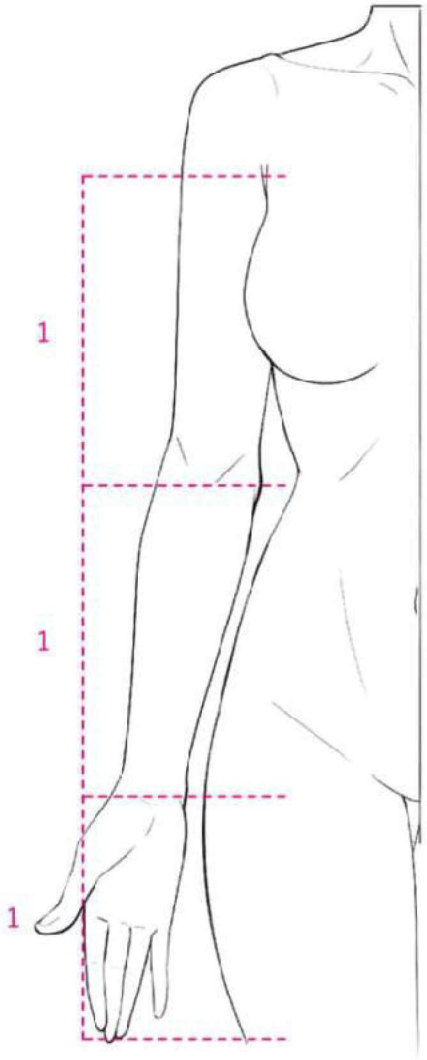


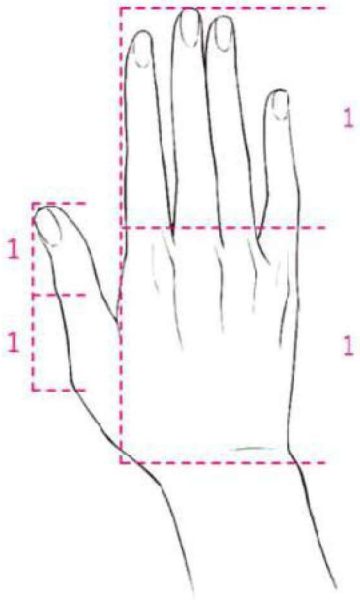
Básicamente, el ancho del cuerpo debe ser el ancho de tres cabezas. Sin embargo, en el caso de bebés y niños, es necesario equilibrar el tamaño según el tipo de cuerpo que se dibuje, por ejemplo, utilizando de 2 a 2,5 cabezas.

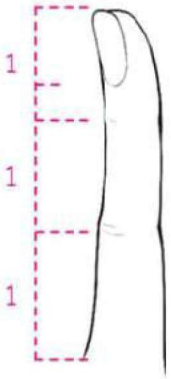
Para que el cuerpo humano luzca hermoso, preste atención al tamaño y proporción de la cara y las extremidades.

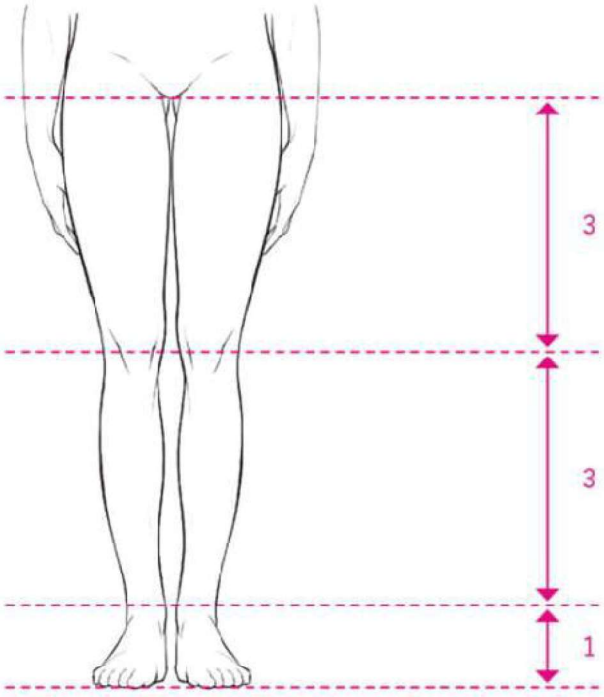


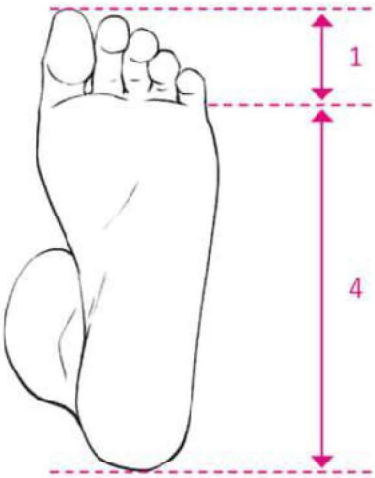
La proporción de cada parte de los brazos y extremidades suele ser de 1:1. Primero, tenga una idea aproximada de la sensación general y luego equilibre usando una línea que sea la mitad como guía.

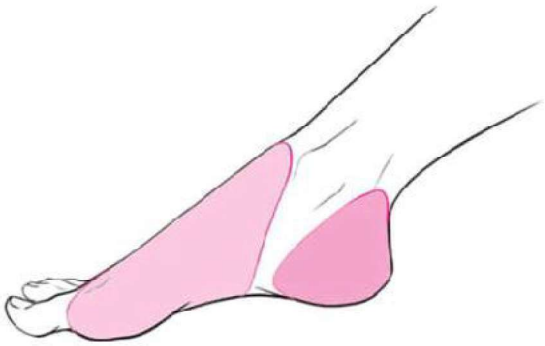






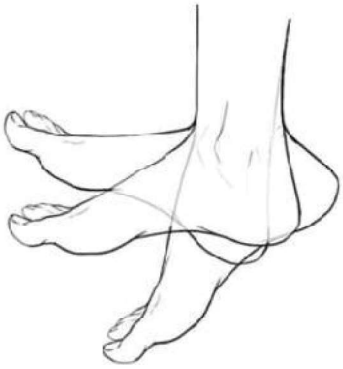






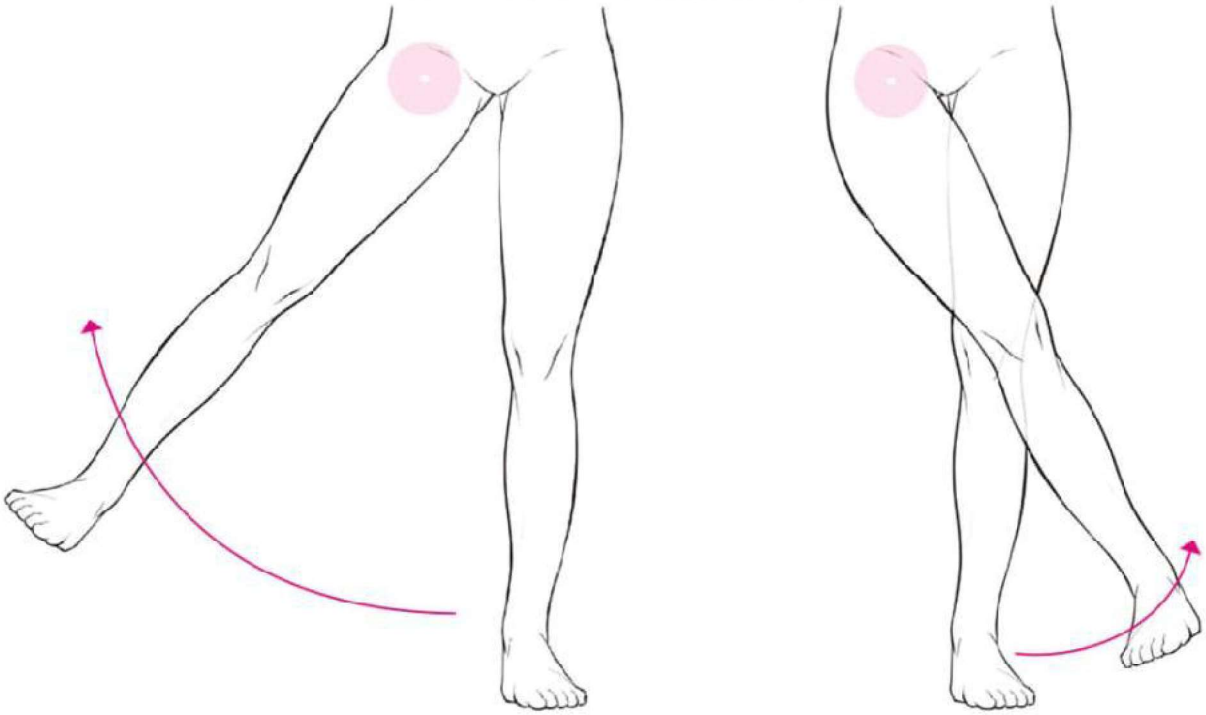
Es importante entender el equilibrio
y la proporción de cada parte.

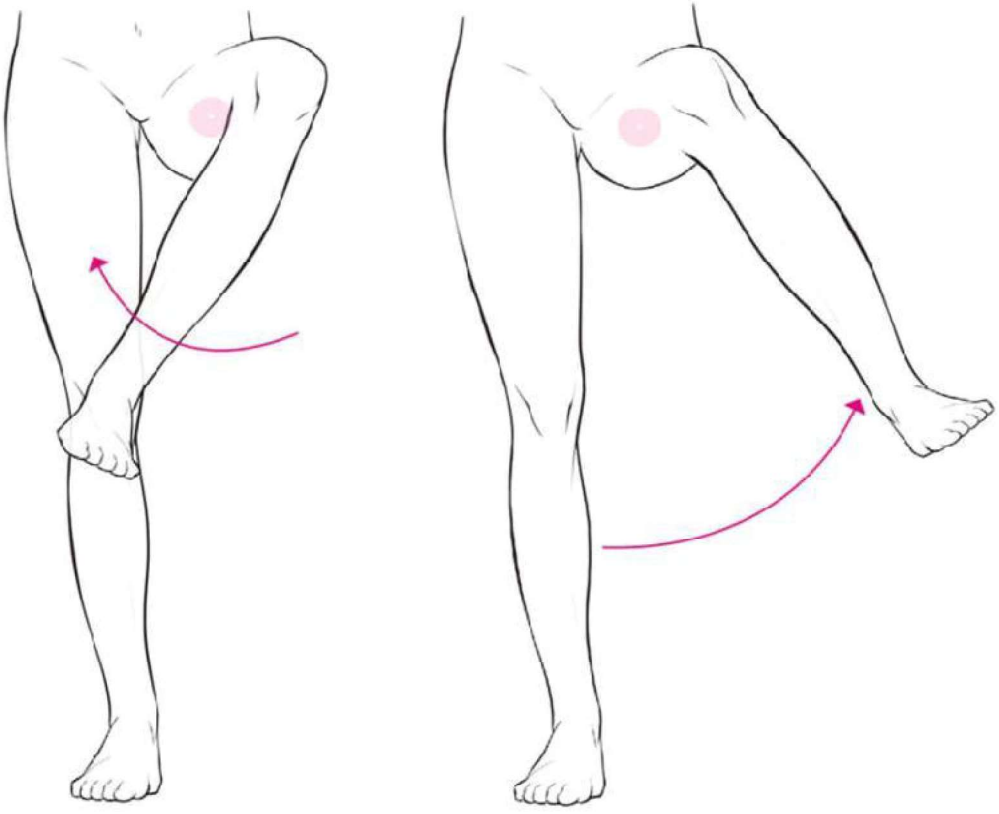
El dedo gordo está
separado de los
otros cuatro dedos.

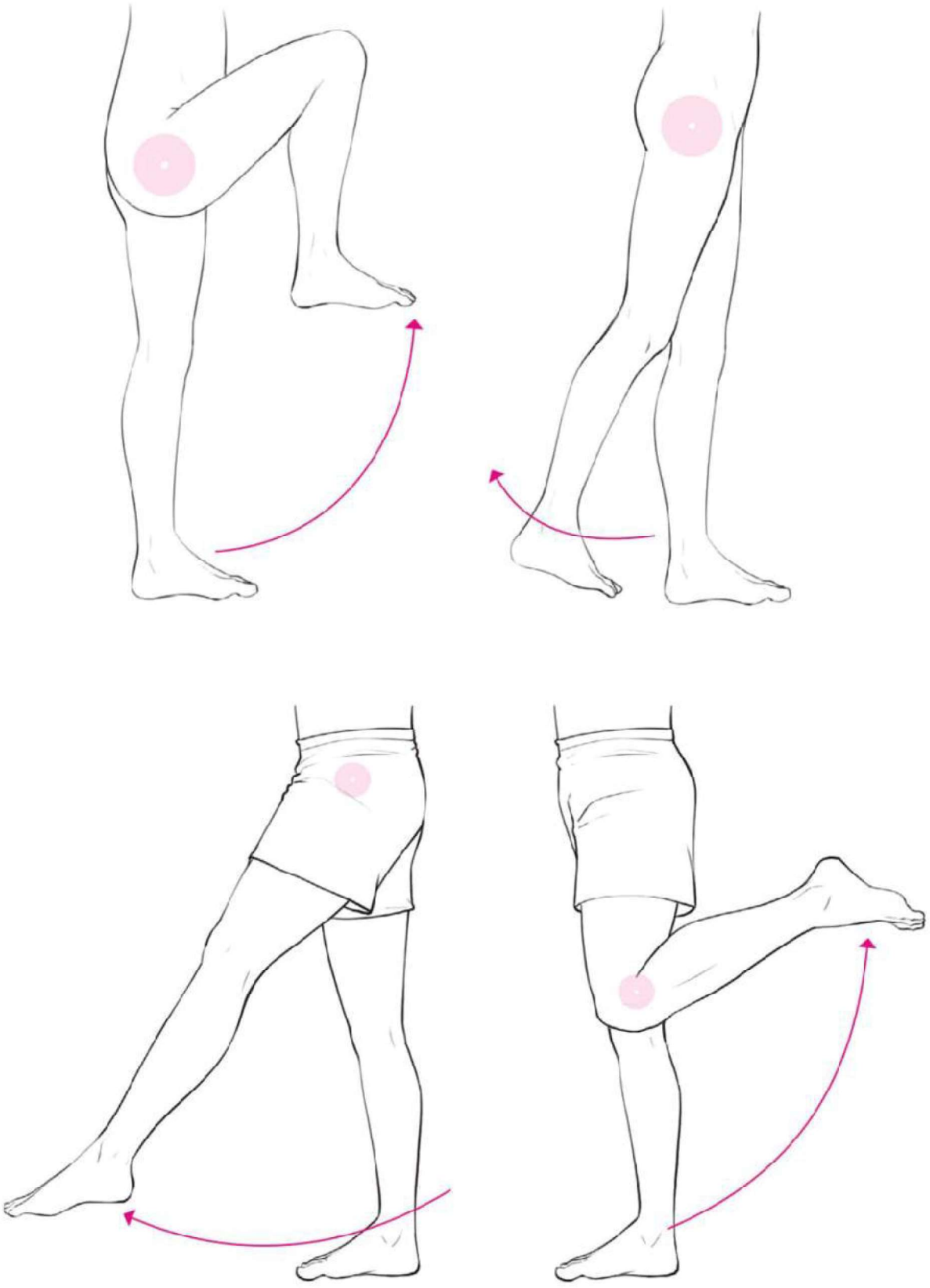


Proporciones del pie y rango de movimiento.

El cuerpo humano cambia de varias maneras según el movimiento y el ángulo. En primer lugar, comprendamos las reglas básicas del movimiento del cuerpo humano sin complicar demasiado las cosas.



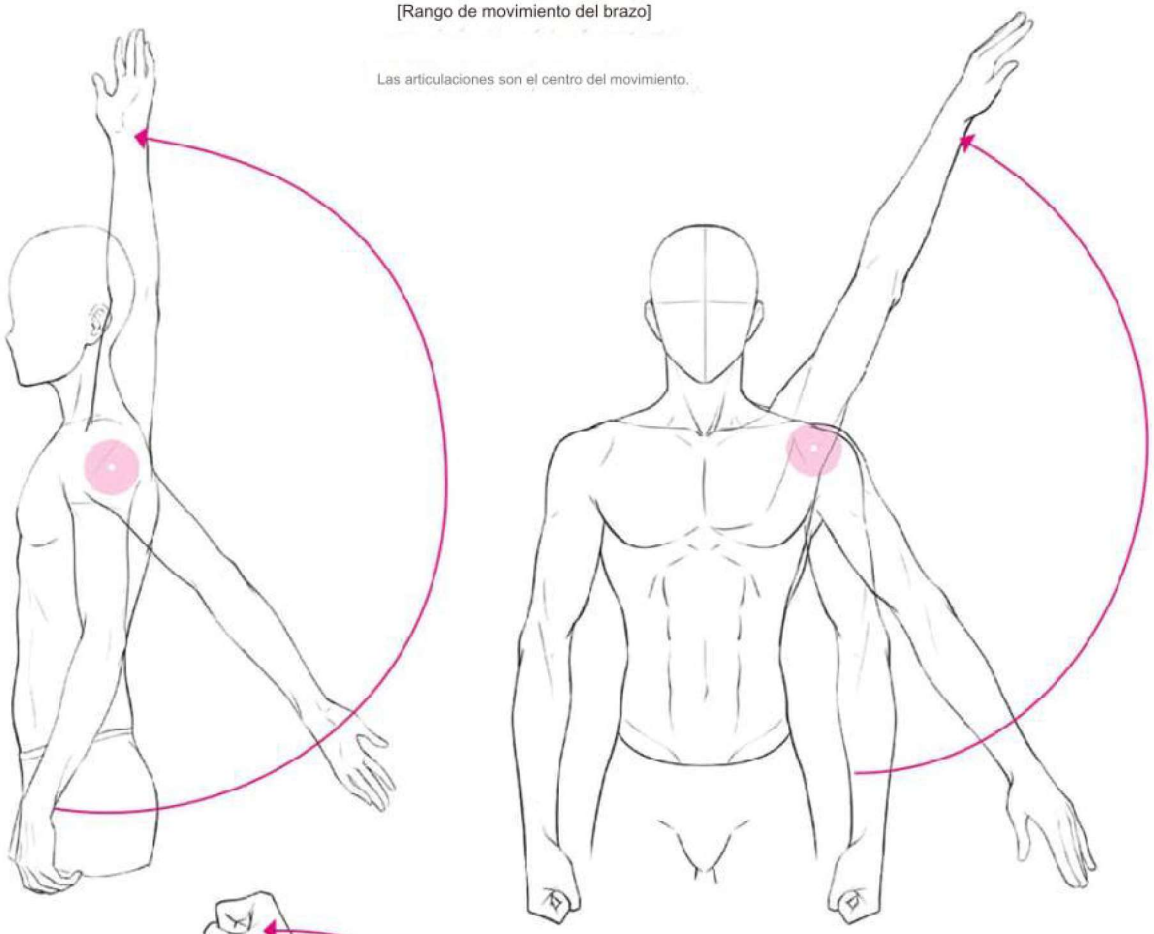




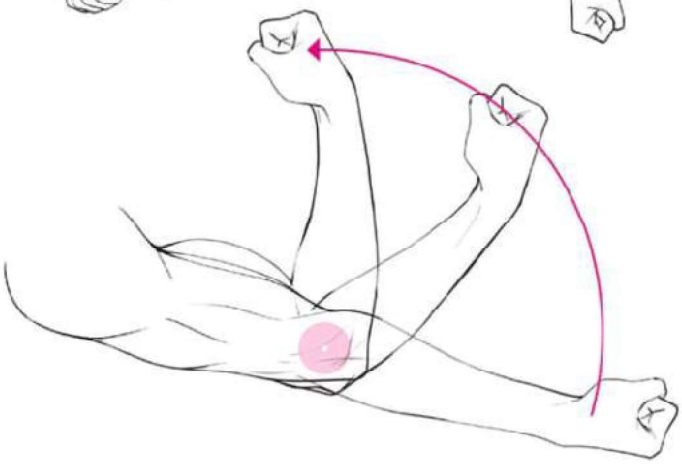
base de brazos y piernas

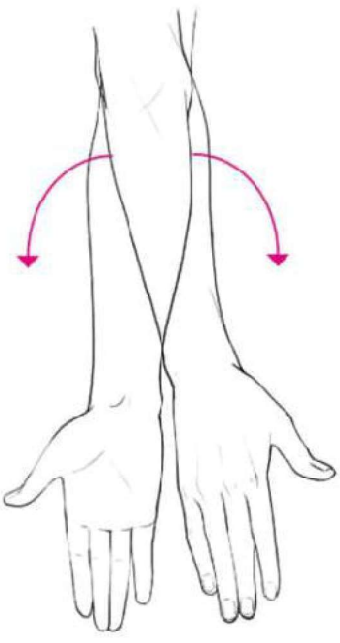
[Rango de movimiento del brazo]

Las articulaciones son el centro del movimiento.

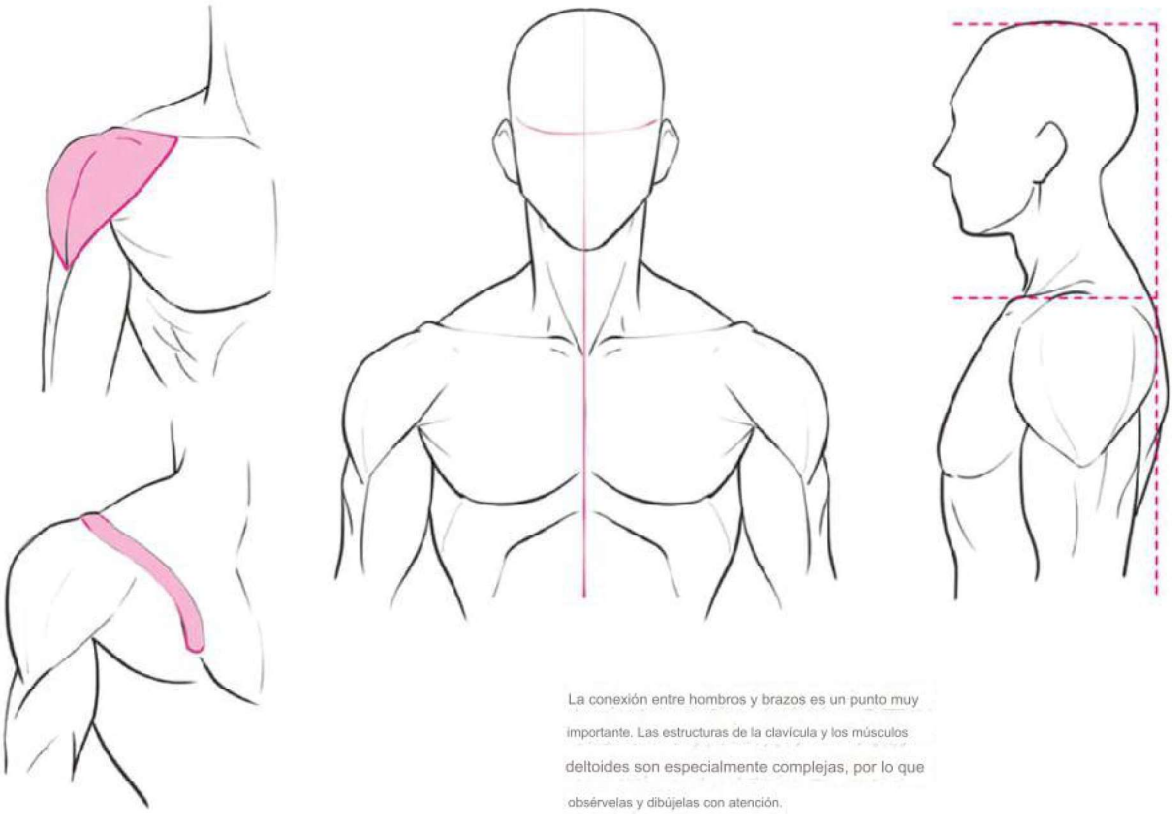


Incluso si levanta el brazo, la longitud de la parte superior del brazo y la longitud desde el codo no cambian.

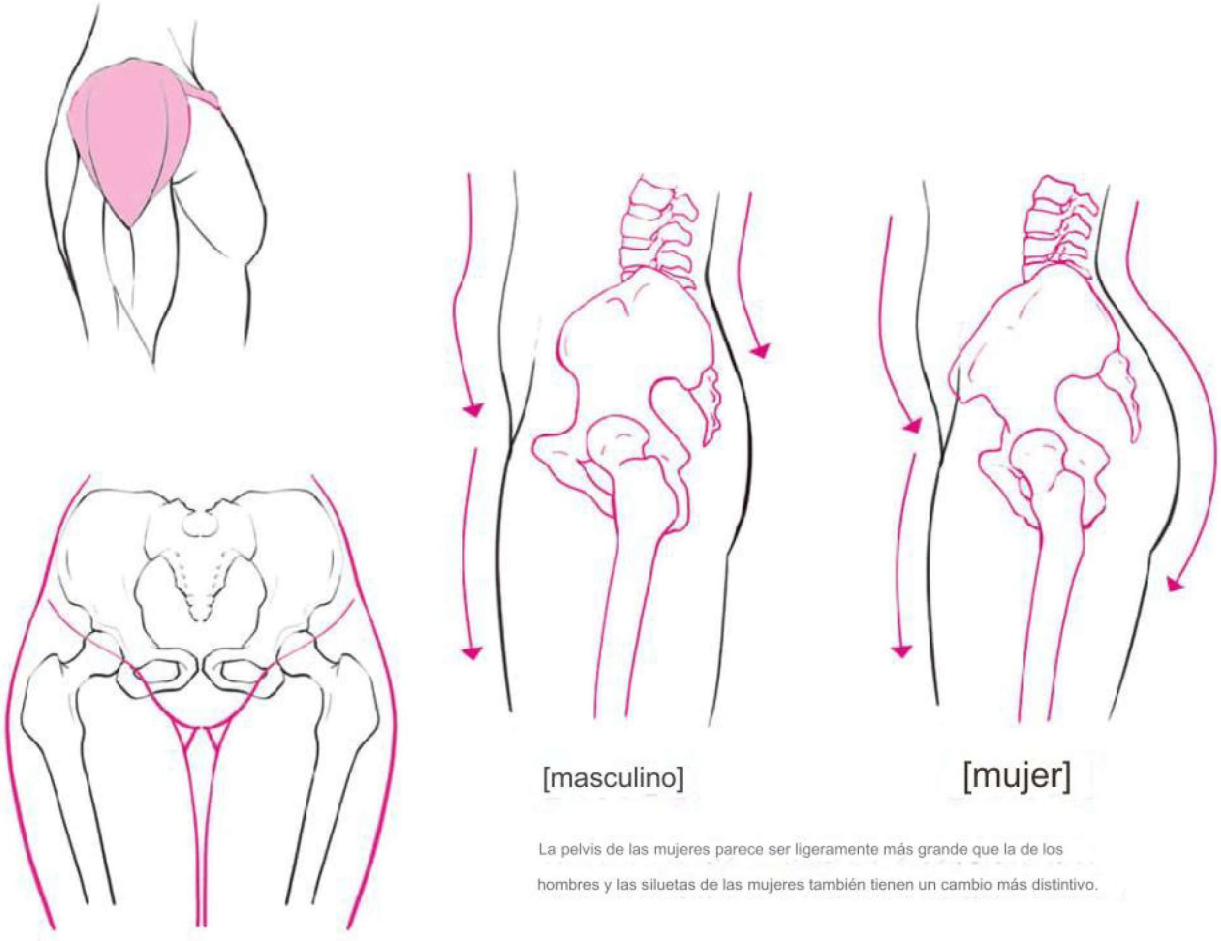




Tenga cuidado ya que la dirección de su codo está vinculada a la dirección de todo su brazo y a la dirección de su muñeca.



La conexión entre hombros y brazos es un punto muy importante. Las estructuras de la clavícula y los músculos deltoides son especialmente complejas, por lo que obsérvelas y dibújelas con atención.

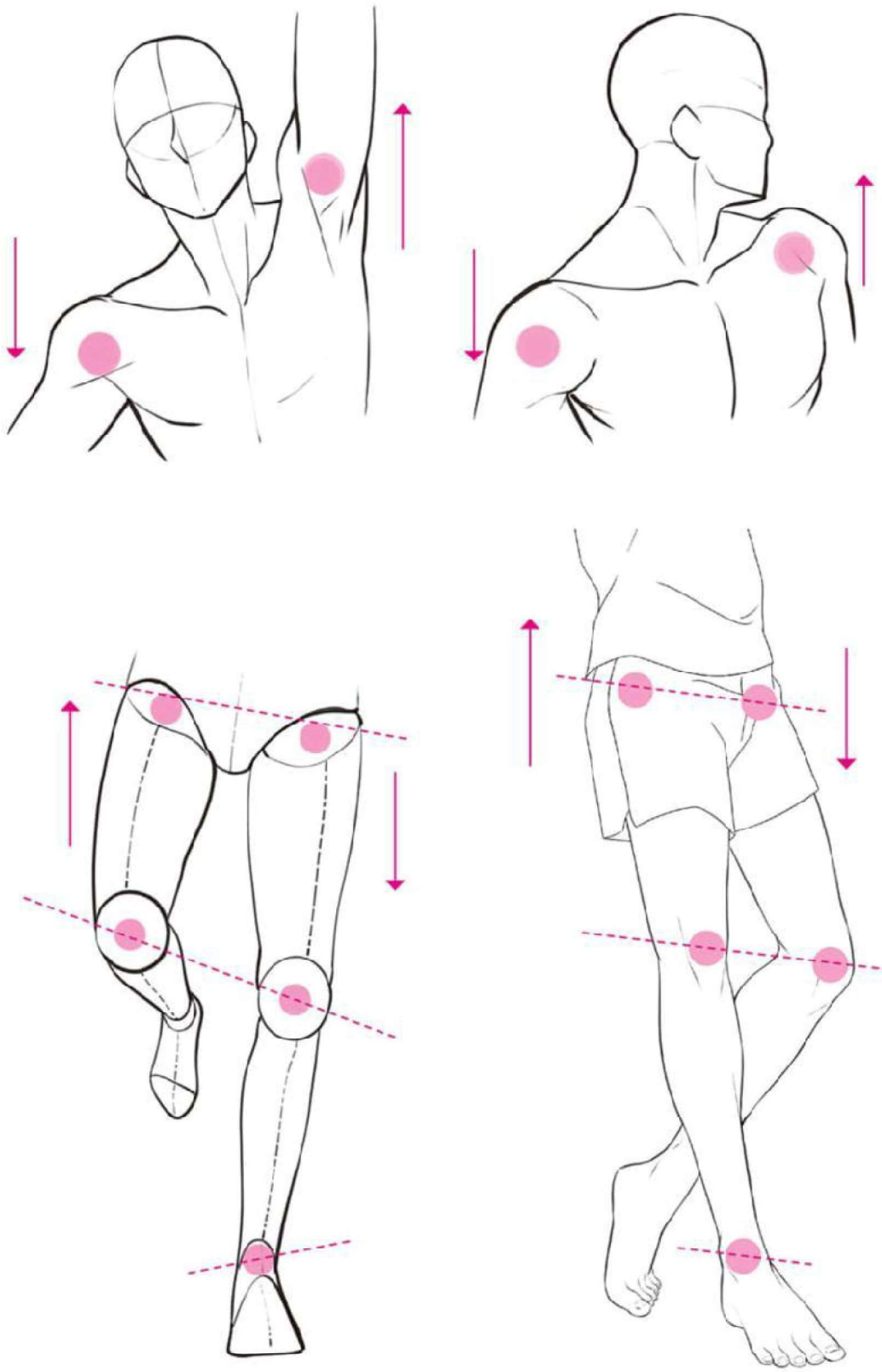


[masculino]

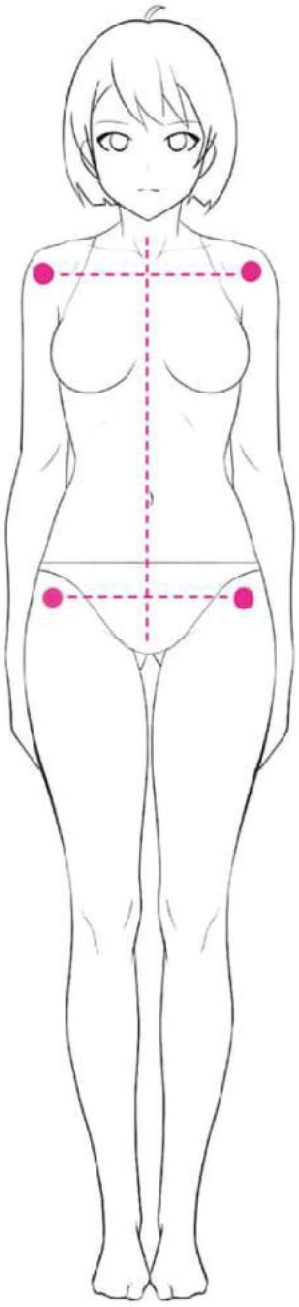
[mujer]

La pelvis de las mujeres parece ser ligeramente más grande que la de los hombres y las siluetas de las mujeres también tienen un cambio más distintivo.

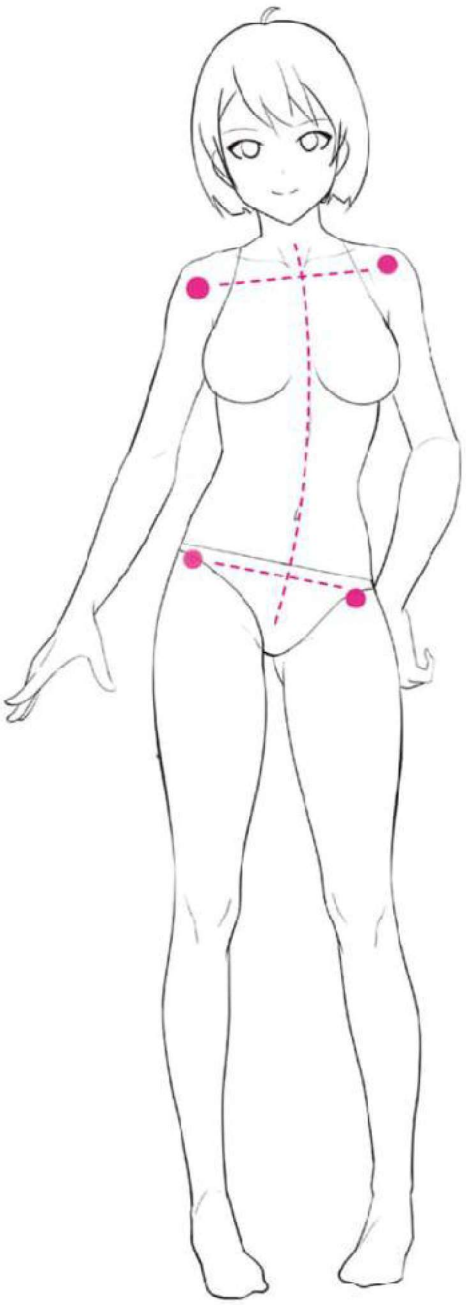
Al crear movimiento o impulso, incline hacia arriba y hacia abajo. Tenga cuidado de no alinear las juntas de ambos lados horizontalmente.



[De pie]



[Mueva su centro de gravedad a un pie]



Incluso en posturas de pie, tenga en cuenta el centro de gravedad y, dependiendo del movimiento

Ajustar la posición de las articulaciones.

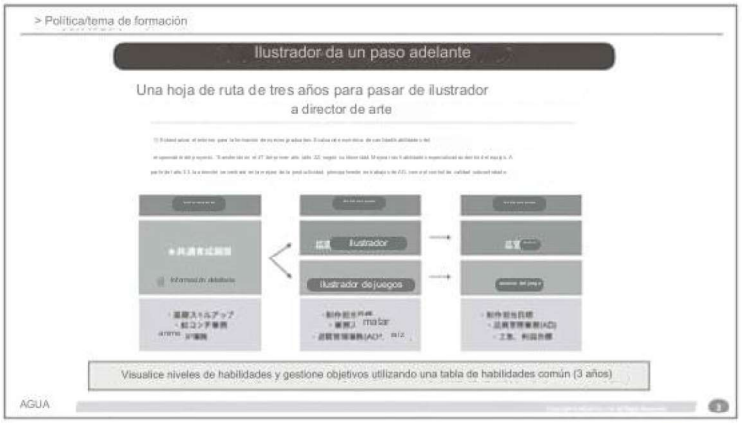
Programa de entrenamiento Aquastar

De ilustrador a director de arte

En Aquastar trabajan una variedad de creadores, incluidos ilustradores, diseñadores, directores creativos e ingenieros. Producimos aproximadamente 60.000 ilustraciones al año de diversas formas según las solicitudes de los clientes, como ilustraciones publicitarias e ilustraciones de juegos.

Estableciendo una hoja de ruta desde ilustrador hasta director de arte

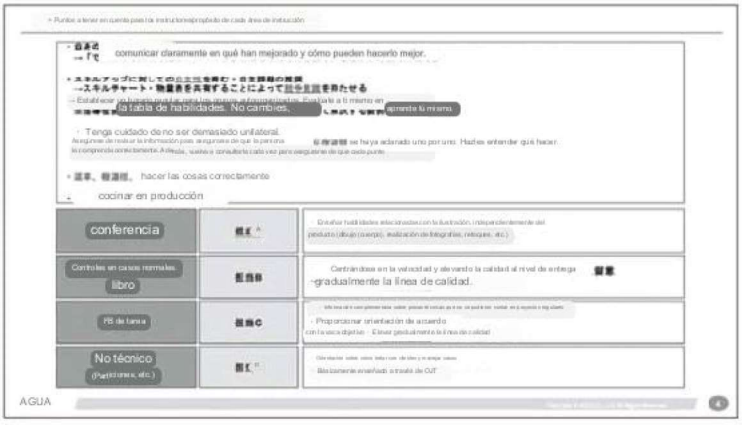
Contamos con más de 40 ilustradores internos y los miembros más capacitados también asumen el papel de directores de arte, supervisando todo, desde el diseño conceptual de los personajes hasta el control de calidad.

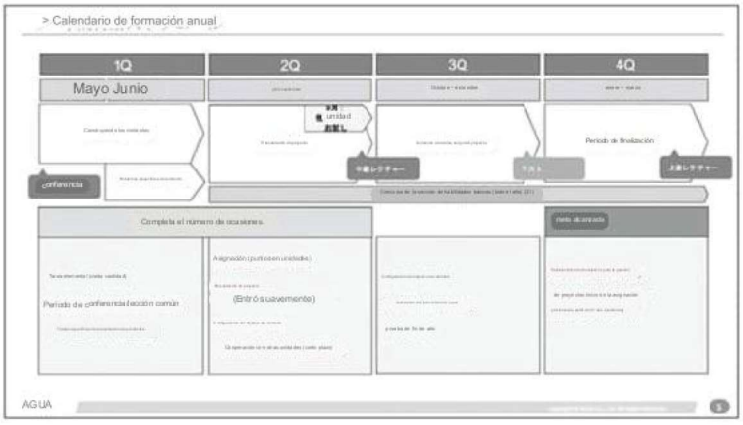


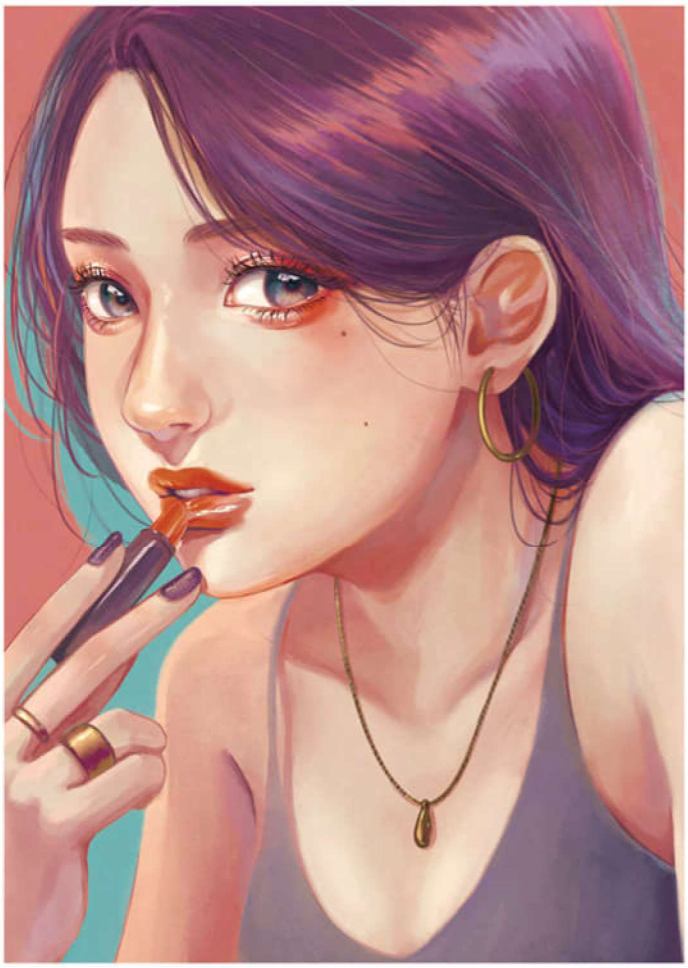
Formación y establecimiento de cronograma anual por parte de instructores especializados.

Visualizamos el nivel de habilidad de los ilustradores y gestionamos sus objetivos a través de un programa de capacitación que utiliza cuadros técnicos por categoría y cronogramas anuales.

Los instructores de tiempo completo brindan capacitación no solo en aspectos técnicos, sino también en cómo abordar el trabajo como profesional. Al mejorar sus habilidades básicas y adquirir experiencia a través del trabajo con clientes, desarrollamos recursos humanos que pueden desempeñar un papel activo no solo en las ilustraciones sino también como directores de arte que gestionan la calidad de todo el proyecto.







Garage

疾風迅雷

NEÓN

-NeO-N- Introducción al trabajo

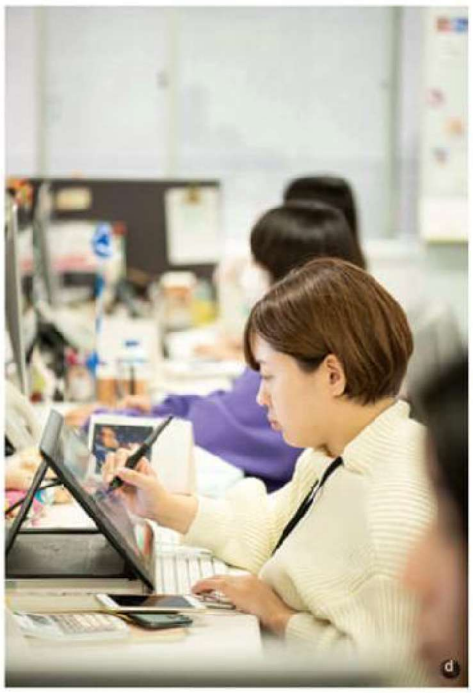
Un anime de pasatiempos de YouTube basado en deportes electrónicos, creado por Aquastar Co., Ltd. Si bien representa los éxitos del personaje principal, Neon, en un formato de historia, el contenido transmite a los espectadores la diversión de los deportes electrónicos, así como la etiqueta y el romance que conllevan.

"Diseño de personaje del personaje principal Neon" Una CPU de entrenamiento para jugadores avanzados de deportes electrónicos, un programa que vive en el mundo electrónico. Tiene las habilidades de juego más fuertes, pero actualmente le han quitado la mayoría de sus habilidades. Como alguien que guía a los jugadores, el diseño tiene una sensación de élite que todos respetan.

¡La distribución comenzará en YouTube “Canal Elespo” a partir de junio de 2021!

ESTRELLA
AGUA

Aquastar comenzó en 1991 como una empresa de producción de guiones gráficos. Actualmente, además de ilustraciones y otras producciones visuales, también estoy involucrado en marketing digital y desarrollo de contenidos interactivos. En nuestra oficina central en Tsukiji, Tokio, muchos ilustradores trabajan duro para mejorar sus habilidades.



A.D.G. Los miembros del personal de producción están seriamente dedicados al trabajo que realizan. b. Una escena de una reunión en un espacio llamado "Piazza". c. Un ``sala de vestuario", un ``estante de utilería" y un ``cabina de fotografías" están ubicados en una esquina de la oficina. Si no encontramos materiales para las poses o situaciones que queremos dibujar, les hacemos fotos nosotros mismos. e. Oficina central en Tsukiji, Tokio. Se organizan libremente tres secciones: ventas, directores y producción. f. Una biblioteca interna con libros de arte, libros de anatomía del arte, libros técnicos de dibujo, libros de instrucciones de software, etc. La biblioteca está aumentando gradualmente su colección al tiempo que refleja las voces de quienes trabajan en este campo.

mano

como dibujar

Si intentas dibujar las piezas con facilidad, rápidamente perderán su capacidad de persuasión.

Siempre me refiero a mis propias manos actorales. La frialdad del dibujo a menudo está determinada por la expresión de los huesos de la muñeca y el dorso de la mano, por lo que tengo en cuenta los huesos al dibujar.

Una parte importante que hace que la personalidad, las emociones y la situación de un personaje sean atractivas. Normalmente creo mis propios materiales que recopilan solo manos de varios trabajos y estoy investigando mejores formas de manos.

Al crear, asegúrese de que la postura y la ubicación de las manos estén de acuerdo con el concepto.

Para evitar movimientos antinaturales, me fotografío en la misma pose y la uso como referencia para mis dibujos. Sin embargo, como mis propias manos tienen la forma incorrecta, utilicé fotografías de modelos como referencia y les agregué expresiones ilustrativas y atrevidas.

Los personajes se pueden expresar por el grosor y la longitud de los dedos, por lo que tenemos cuidado de dibujarlos según el género y la edad, y de resaltar su sensualidad.

mano Pose básica (01 mano abierta

Hasta su finalización

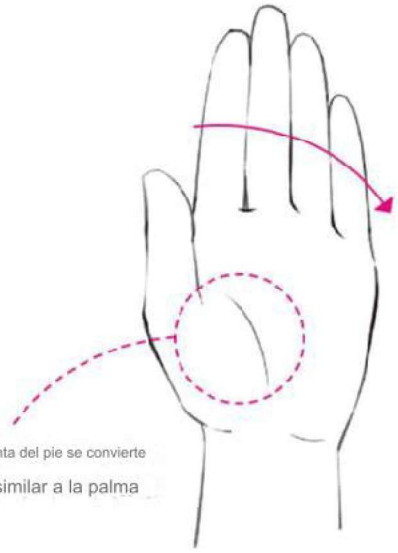
15 minutos.

Dibujémoslo de forma aproximada teniendo en cuenta la longitud y las proporciones de cada dedo.

Tu dedo medio estará en el punto más alto.

Dibuja teniendo en cuenta el arco en la base y el grosor uniforme de los dedos.

Compruebe la posición del pulgar comparándolo con los otros dedos.



El arco en la base desciende ligeramente alrededor del dedo meñique.

El bulto en la punta del pie se convierte en un punto similar a la palma de la mano.

Agregue carne y detalles y organice. Dependiendo de tu toque, esto es todo lo que necesitas para completarlo.

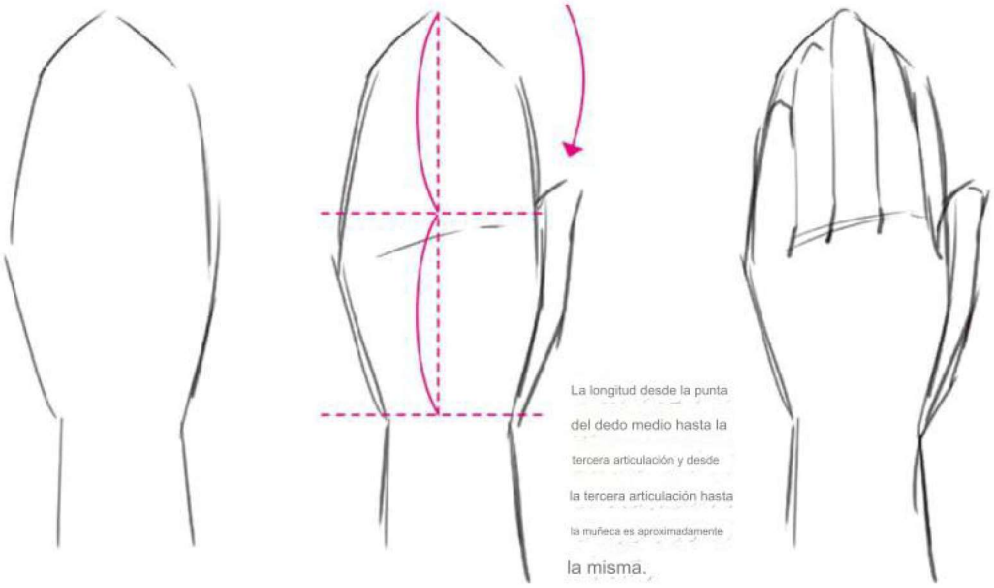
Imagina un cilindro con tus dedos.

Además, se han añadido detalles como las juntas. Ajusta el dibujo y la realidad según tu tacto y expresión.

¡Finalizar!

Primero, ¡introduzcamos estructura y proporción en nuestras cabezas!

Asegúrese de que su pulgar esté colocado un paso más lejos de su palma.

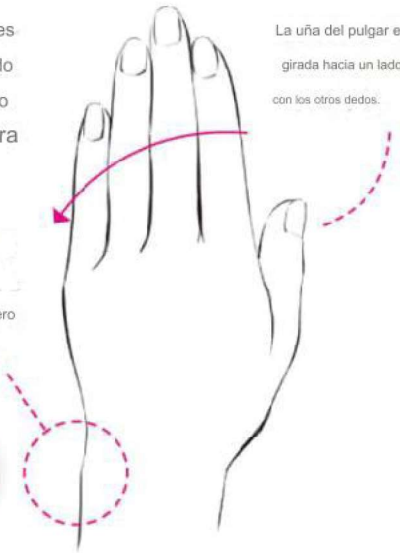


La longitud desde la punta del dedo medio hasta la tercera articulación y desde la tercera articulación hasta la muñeca es aproximadamente la misma.

Hasta su finalización

Agregue carne y detalles y organice. Dependiendo de tu toque, esto es todo lo que necesitas para completarlo.

Ajuste el cúbito enfatizándolo o minimizándolo según el género y el movimiento.



La uña del pulgar está ligeramente girada hacia un lado en comparación con los otros dedos.

P049

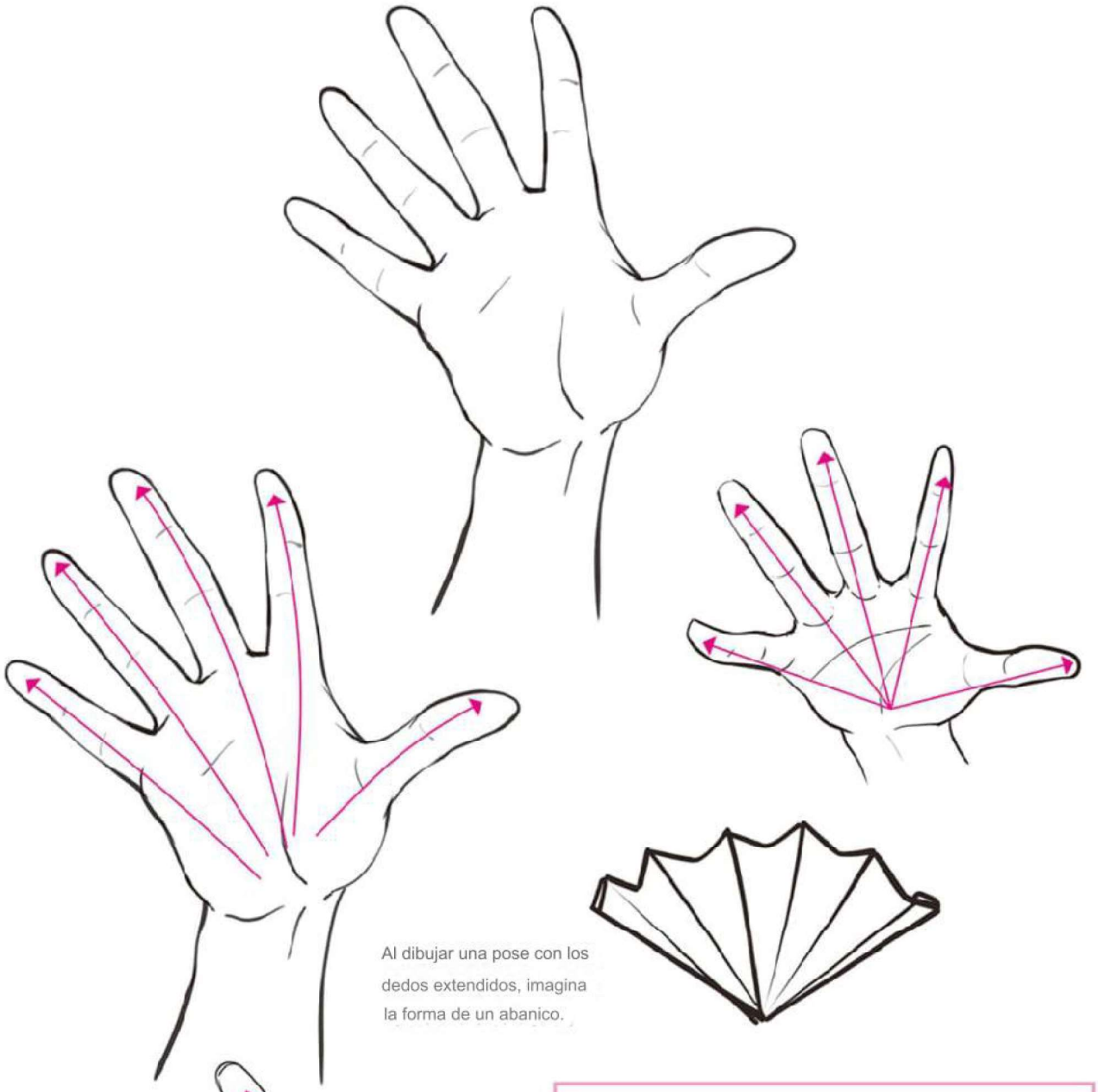
Dibuja mientras imaginas el flujo de los huesos y las posiciones de las articulaciones.

La tercera articulación y los huesos que la conectan con la muñeca son lo más destacado del dorso de la mano.

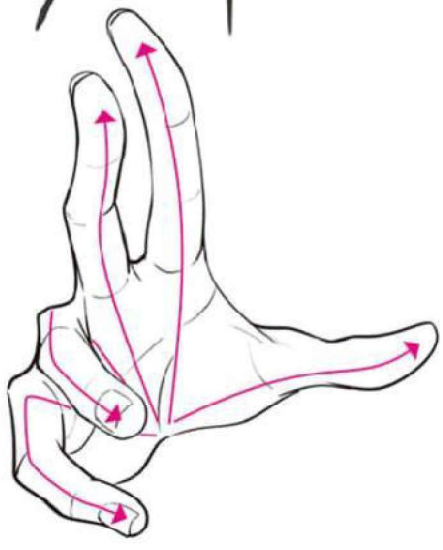
El exterior de la yema del dedo es plano y el interior tiene una curva que se estrecha hacia la punta.

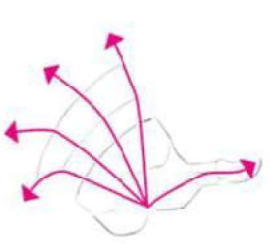
¡Finalizar!

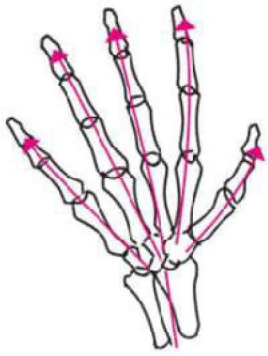
Posturas básicas de las manos (01 mano abierta

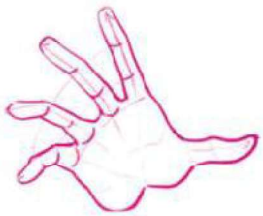


Al dibujar una pose con los dedos extendidos, imagina la forma de un abanico.





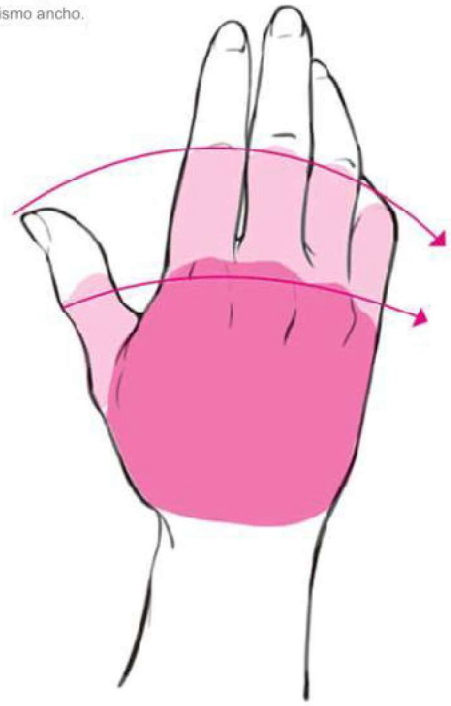




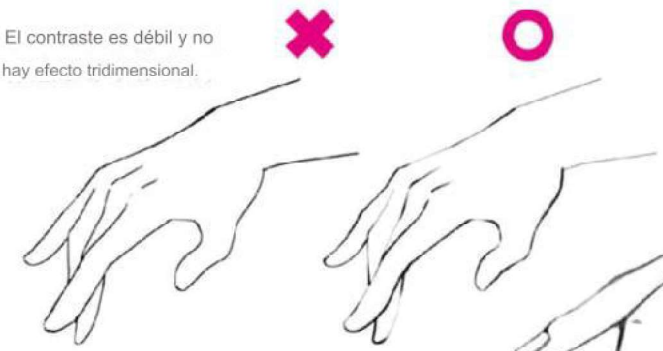
Una vez que comprenda la estructura de los huesos, podrá dibujar de forma natural cómo se mueven las yemas de sus dedos.

¡Entendamos el esqueleto para poder dibujar manos rápido y bien!

Las articulaciones de cada dedo están conectadas al mismo ancho.

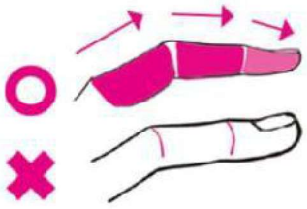


El contraste es débil y no hay efecto tridimensional.



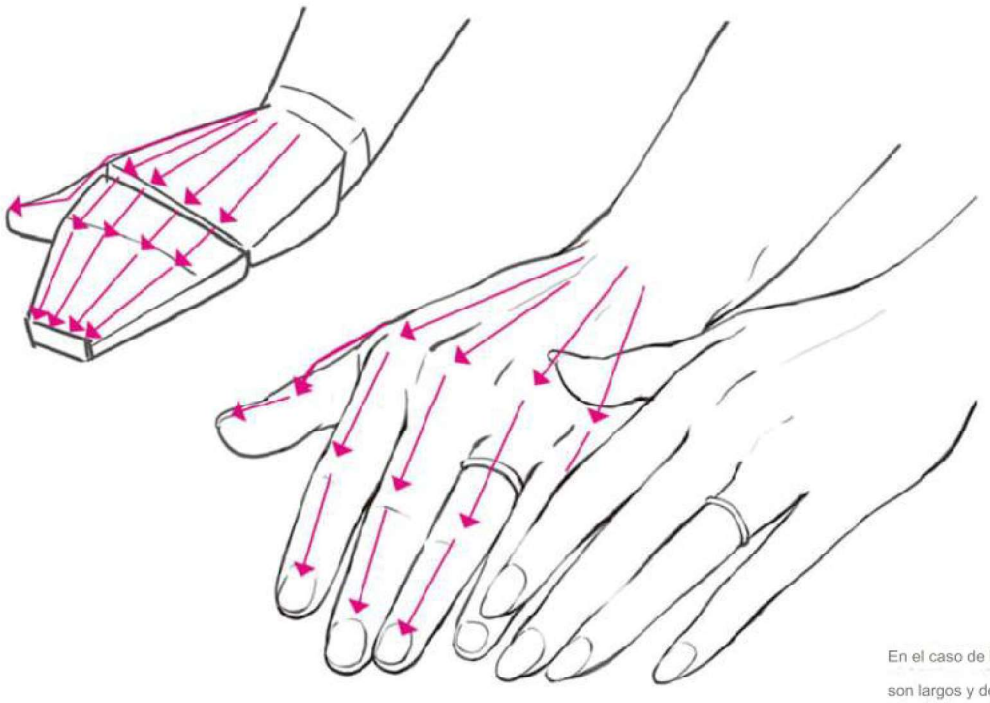
Agregue fuerza y debilidad a las líneas ajustando la parte delantera y trasera de las articulaciones y los dedos para crear un efecto tridimensional.

A medida que avanza hacia las yemas de los dedos, reduzca gradualmente el volumen en tres etapas.



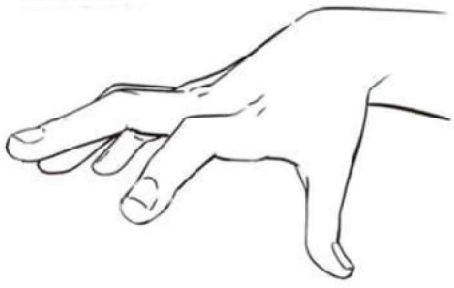
Posturas básicas de las manos (01 mano abierta

Las uñas de los hombres son más cortas y anchas que las de las mujeres, lo que les da un aspecto.



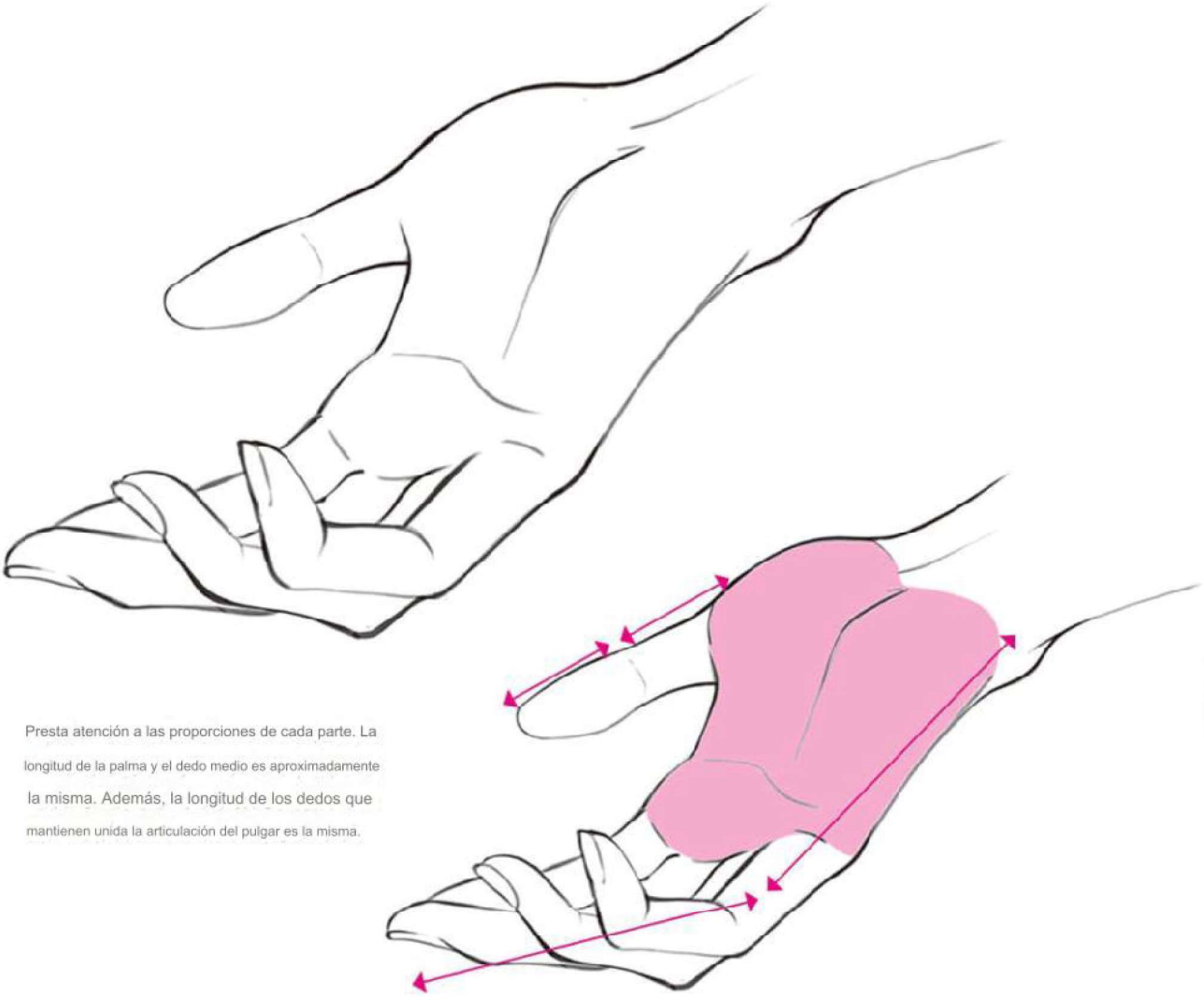
En el caso de las mujeres, los dedos son largos y delgados, y si deformas más los detalles (arrugas, etc.) lucirá más parecido.

En los hombres, los dedos son más gruesos y las articulaciones y la estructura ósea son claramente visibles.

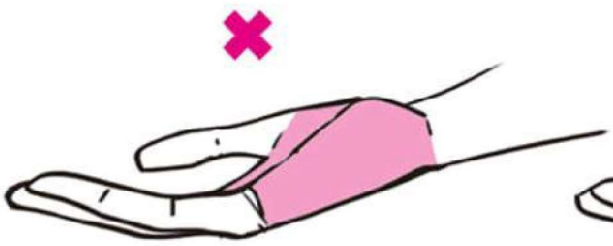


¡Aprende a dibujarlos de manera diferente dependiendo

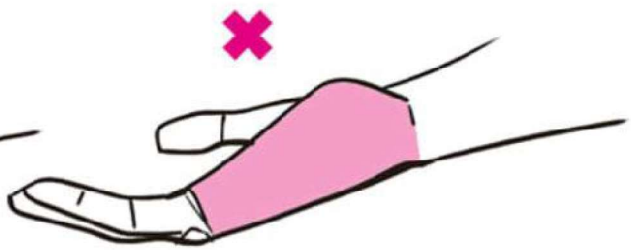
de la situación y la configuración del personaje!



Presta atención a las proporciones de cada parte. La longitud de la palma y el dedo medio es aproximadamente la misma. Además, la longitud de los dedos que mantienen unida la articulación del pulgar es la misma.

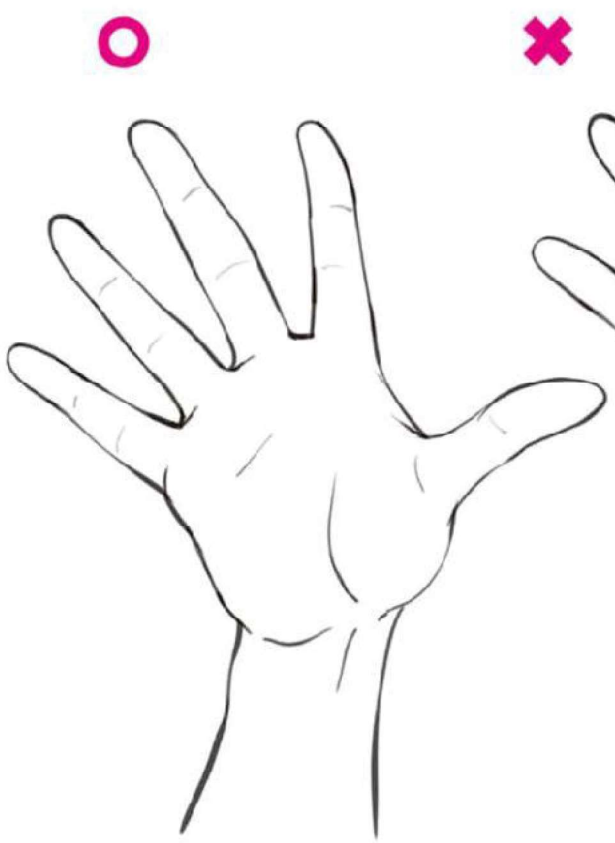


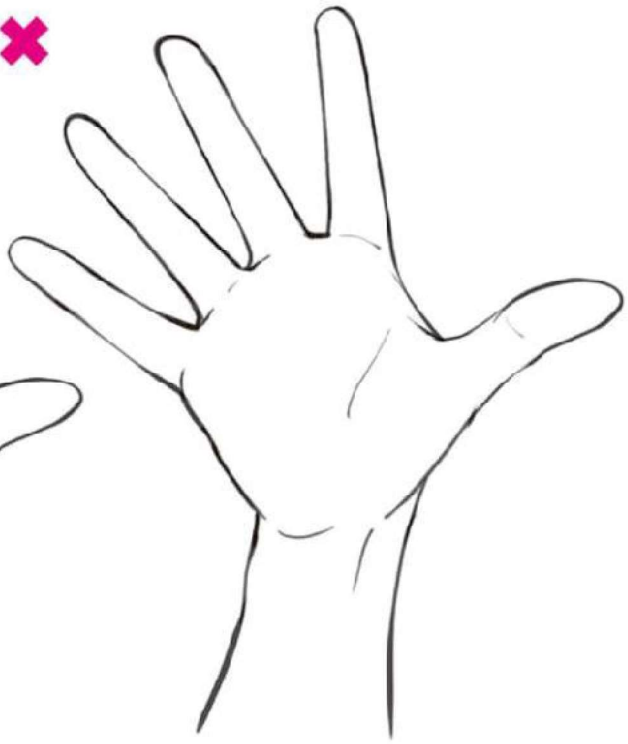
Me siento incómodo porque mis dedos son largos. longitud de la palma longitud del dedo



Por otro lado, tampoco es bueno que tengas los dedos demasiado cortos. Longitud de la palma > longitud del dedo

Posturas básicas de las manos (01 mano abierta

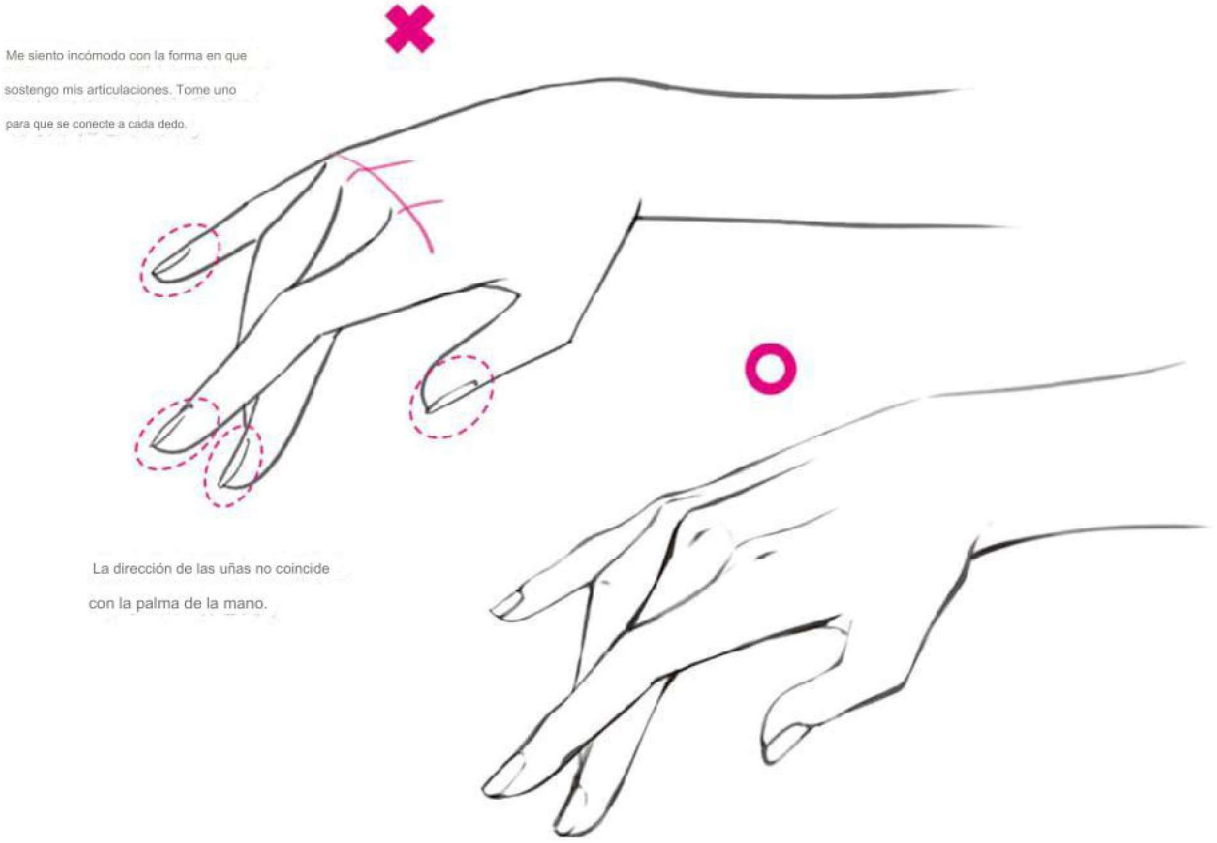


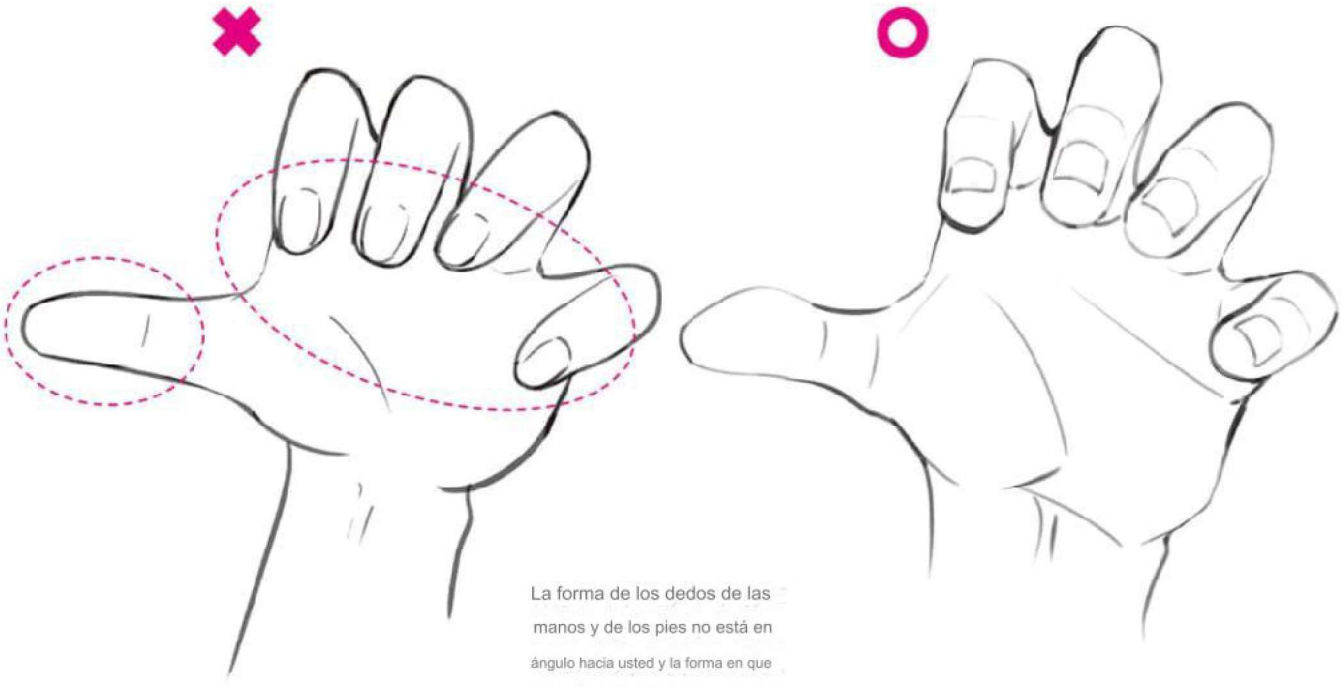


La longitud y el grosor de los dedos son demasiado similares, así que asegúrate de variar la longitud y el grosor de cada dedo. La forma de tu palma también es irregular, así que asegúrate de equilibrarla con tus dedos.

Debido a que se omiten demasiadas pequeñas irregularidades, carece de efecto tridimensional y da una impresión plana. Dibuja las partes donde las articulaciones y la carne están blandas.

¡Consigue que tus manos luzcan naturales y sin ninguna molestia!



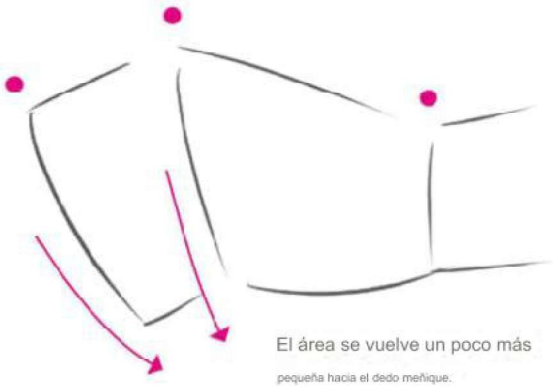


Pose básica 02 manos entrelazadas.

Hasta su finalización

15 minutos

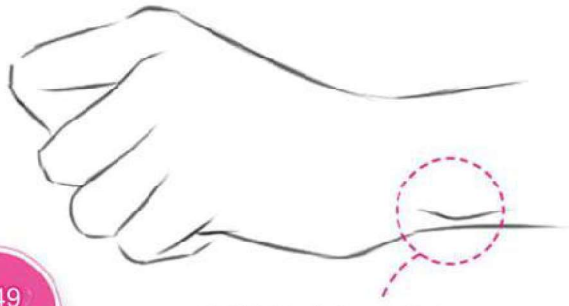
Aplique una línea recta
comenzando desde la muñeca o la
articulación del dedo.



El área se vuelve un poco más
pequeña hacia el dedo meñique.

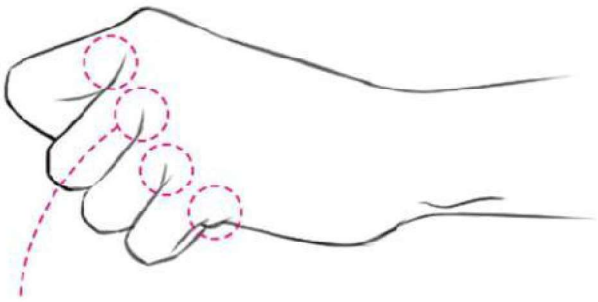
Dibujemos los dedos. Si cambias
el ángulo de tu dedo índice
en comparación con los
otros dedos, se moverá un poco.

Dibujemos la forma tridimensional del dedo.



El cúbito debe ajustarse según el
sexo y el movimiento.

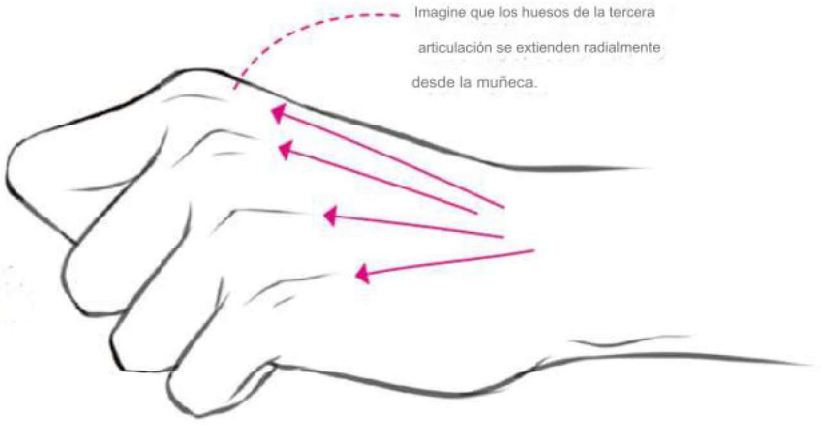
Agregue carne y
detalles y organice.



Al expresar la piel, somos conscientes
de la diferencia de textura, por ejemplo
dibujando arrugas.

P049

Imagine que los huesos de la tercera
articulación se extienden radialmente
desde la muñeca.

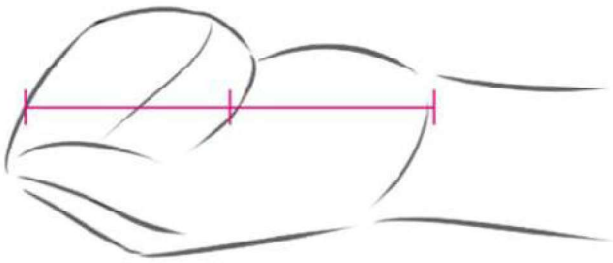


Ajusta el dibujo y la
realidad según tu tacto
y expresión.

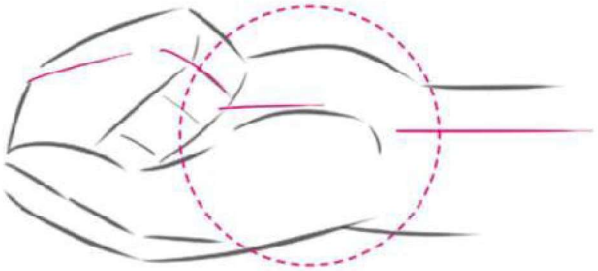
Una pose que facilita la expresión de emociones y movimientos.

En primer lugar, ¡aprendamos a dibujar rápidamente con líneas mínimas!

Comience a dibujar el pulgar y los dedos por separado, teniendo en cuenta la posición de las articulaciones y la muñeca. La proporción entre dedos y palma es aproximadamente la misma.

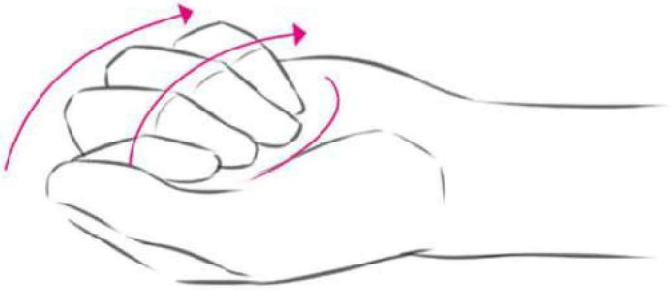


Presta atención a tu dedo medio y al centro de tu palma, y trata de resaltar los huesos de tus dedos. Por el contrario, dibuja el bulto suave de la punta del pie.

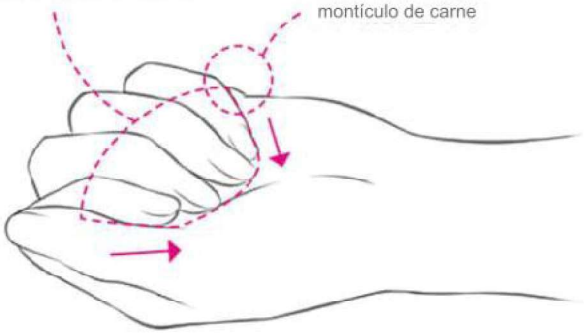


Hasta su finalización

Asegúrese de que cada dedo apunte ligeramente hacia adentro.



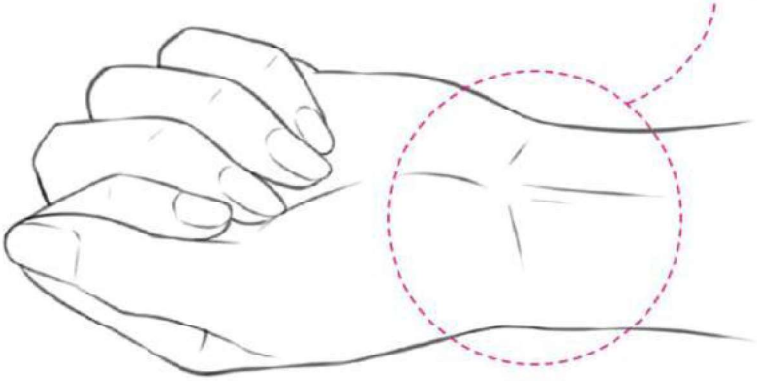
montículo de carne



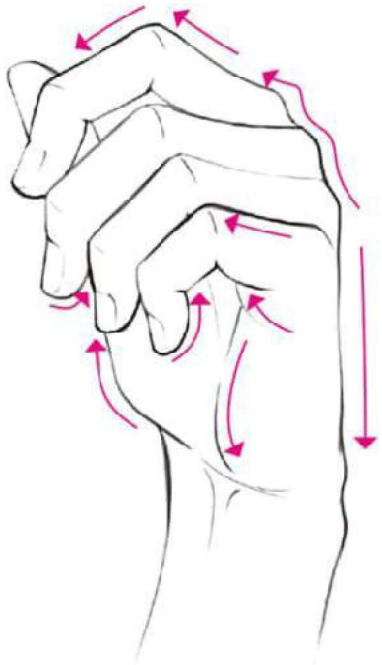
Dibujemos los dedos. Tenga cuidado de no distorsionar los arcos que conectan las articulaciones y las yemas de los dedos.

Agregue carne y detalles y organice.

Al agregar expresiones faciales alrededor de la muñeca, la forma tridimensional de la mano se vuelve mucho más tonificada.



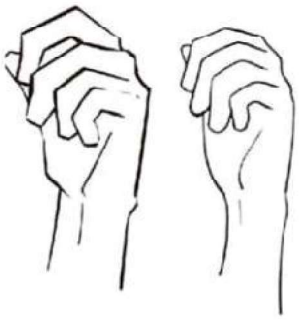
Posturas básicas de las manos (02 manos entrelazadas)



Es eficaz expresar las zonas óseas (donde no hay mucha carne) en línea recta. Por el contrario, las expresiones curvas son adecuadas para zonas donde tiende a acumularse carne o grasa.

Demasiadas líneas rectas darán una impresión dura.

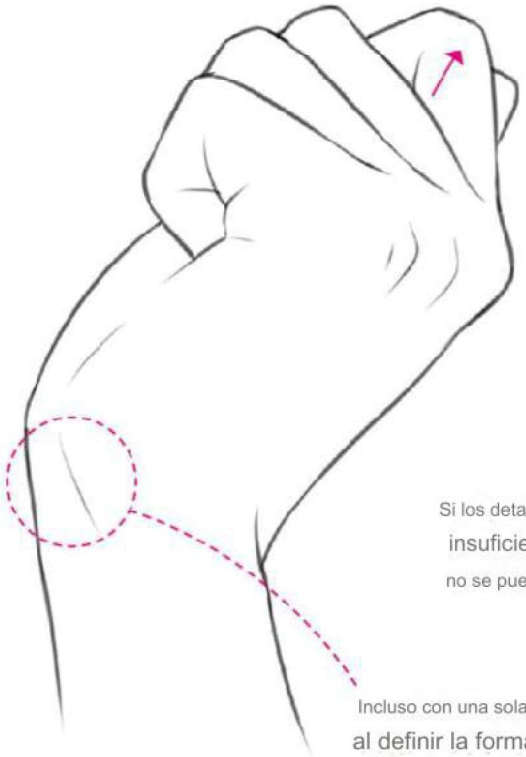
Si hay demasiadas curvas, se verá esponjoso y no tendrá huesos.



Es muy importante determinar la pendiente y la pendiente de líneas rectas y curvas.

La carne tiende a pegarse a la palma de la mano y no se pega fácilmente al dorso de la mano.

Levante un poco el dedo índice para crear una silueta más atractiva.

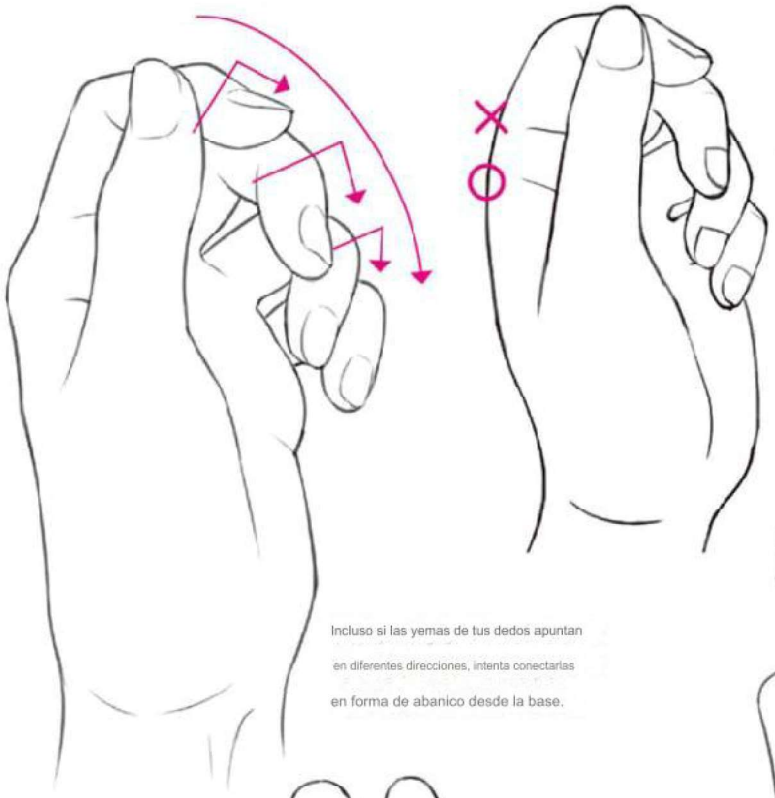


Incluso con una sola línea tenue, al definir la forma alrededor de tu muñeca, puedes crear una apariencia tridimensional y más firme.

Si los detalles de la muñeca son insuficientes, la conexión no se puede expresar bien.

Deberías poder ver la base de tu pulgar.

¡Tenga en cuenta el uso adecuado de líneas rectas y curvas!

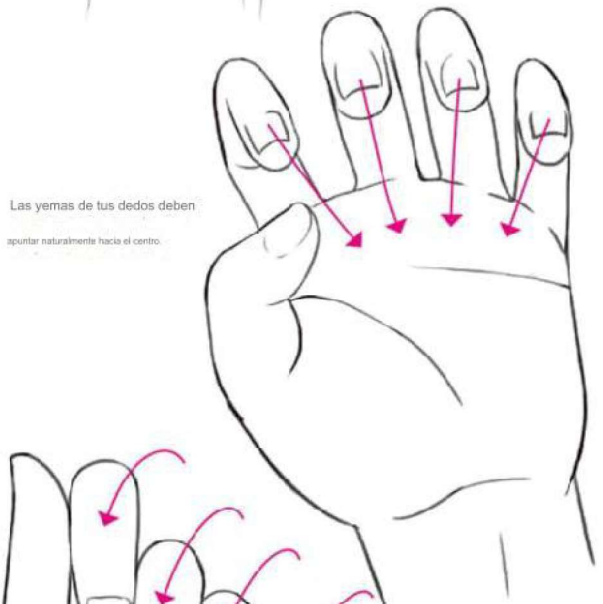


La posición de los dedos es diferente.

Incluso si las yemas de tus dedos apuntan en diferentes direcciones, intenta conectarlas en forma de abanico desde la base.

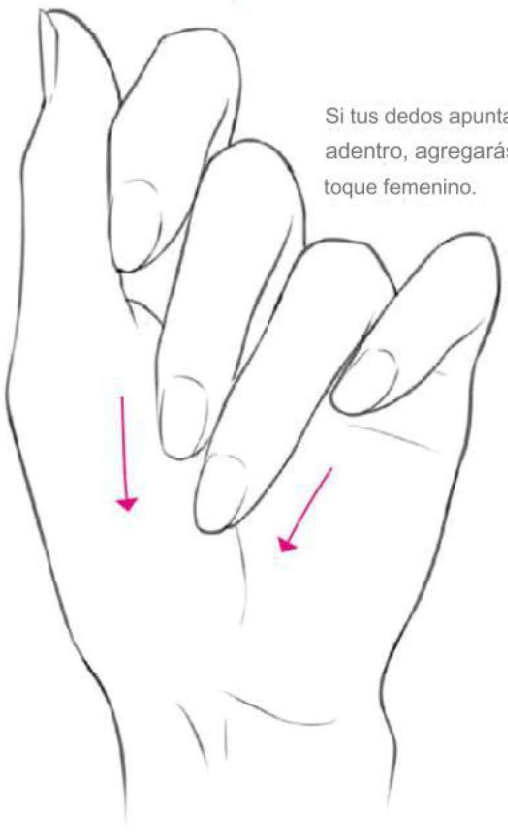
Trate de no ocultar las transiciones en la forma tanto como sea posible para que el objeto tridimensional no parezca derretirse.

La forma alrededor de la muñeca es clara.



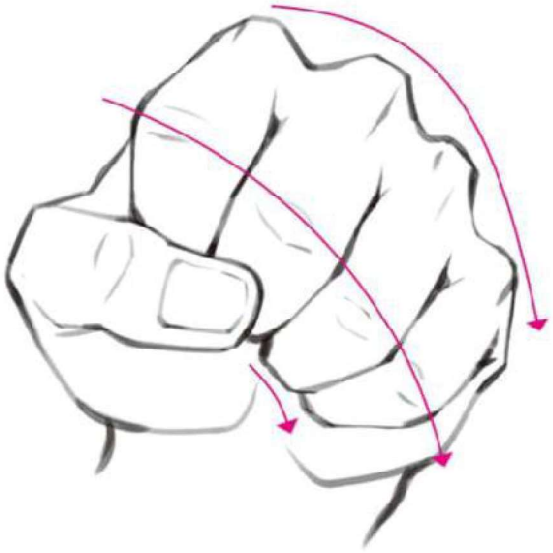
Las yemas de tus dedos deben apuntar naturalmente hacia el centro.

Presta atención a la dirección en la que se doblan tus dedos.

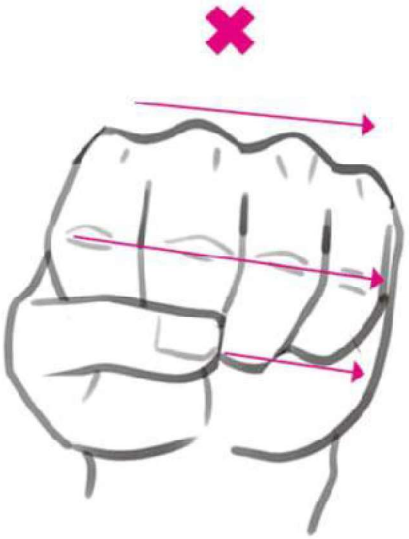


Si tus dedos apuntan hacia adentro, agregarás un toque femenino.

Posturas básicas de las manos (02 manos entrelazadas)



Al apretar el puño, haga que el arco de los nudillos sea más pronunciado hacia el dedo meñique para dar la impresión de fuerza.



Si las articulaciones 1.ª, 2.ª y 3.ª están paralelas entre sí, no sentirás que estás poniendo ningún esfuerzo en ello.

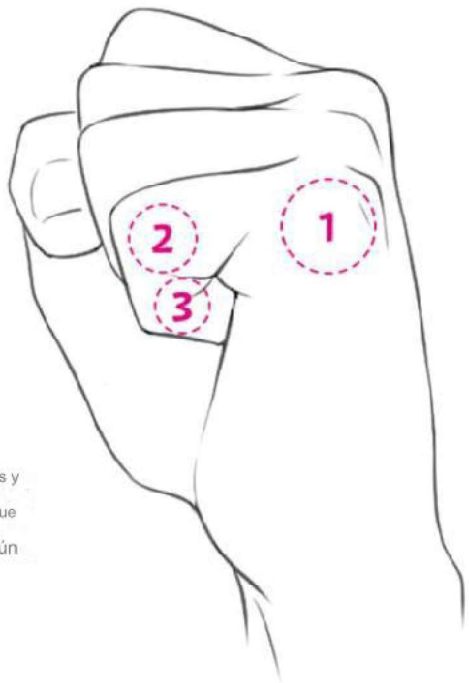
Levante el dedo índice un poco más arriba para agregar movimiento a la silueta.

El pulgar debe estar en una posición en la que toque ligeramente el dedo medio.

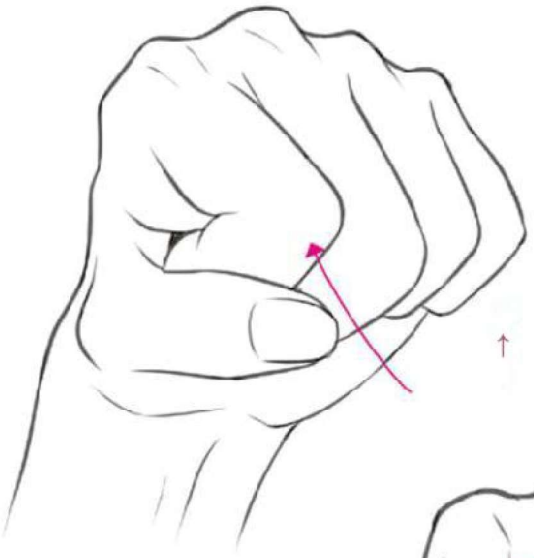
La imagen es que el dedo meñique es el que está más hacia dentro.

Agrega las protuberancias y la carne de los huesos que se hacen visibles según el ángulo.

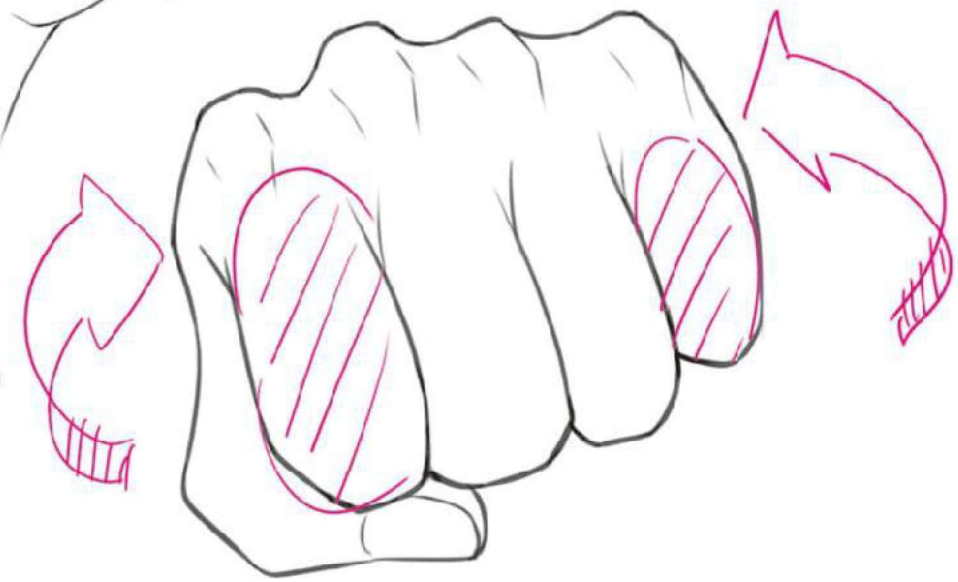
La relación entre los tamaños de las articulaciones de los dedos es que se vuelven más pequeñas hacia las yemas de los dedos.



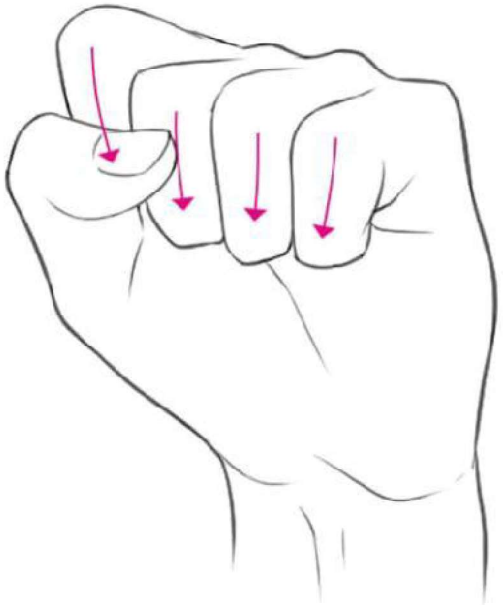
¡Dibujémoslos de una manera que transmita cuánta fuerza se está aplicando!

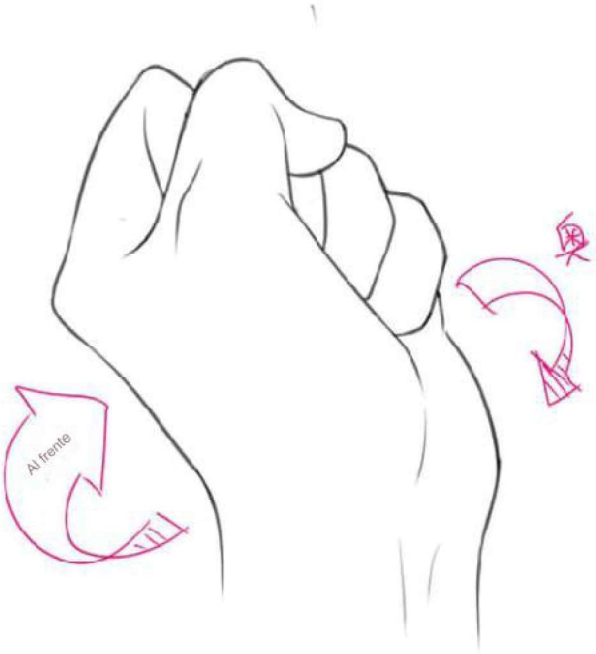


La conciencia de la perspectiva es hacer que el dedo índice de adelante sea más grande y más pequeño hacia atrás.



Tenga cuidado con los desvíos. Haz más grande la parte que viene hacia ti.





Al arrastrar los dedos hacia dentro, se da la impresión de un agarre firme.

Pose básica 03 Mano con los dedos hacia arriba

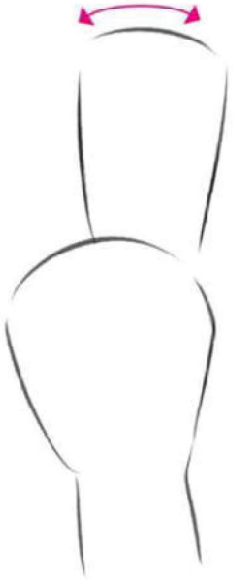
Hasta su finalización

15 minutos

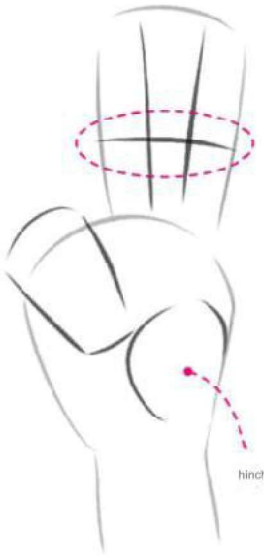
Dibuja con los dedos extendidos formando un arco.

También se afilarán las uniones.

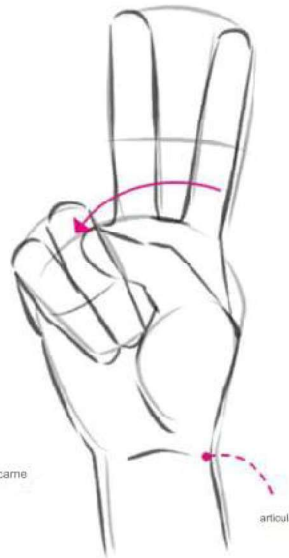
Asegúrese también de estar atento a la base de los dedos, que ya no se puede ver.



Comience dibujando una silueta aproximada.

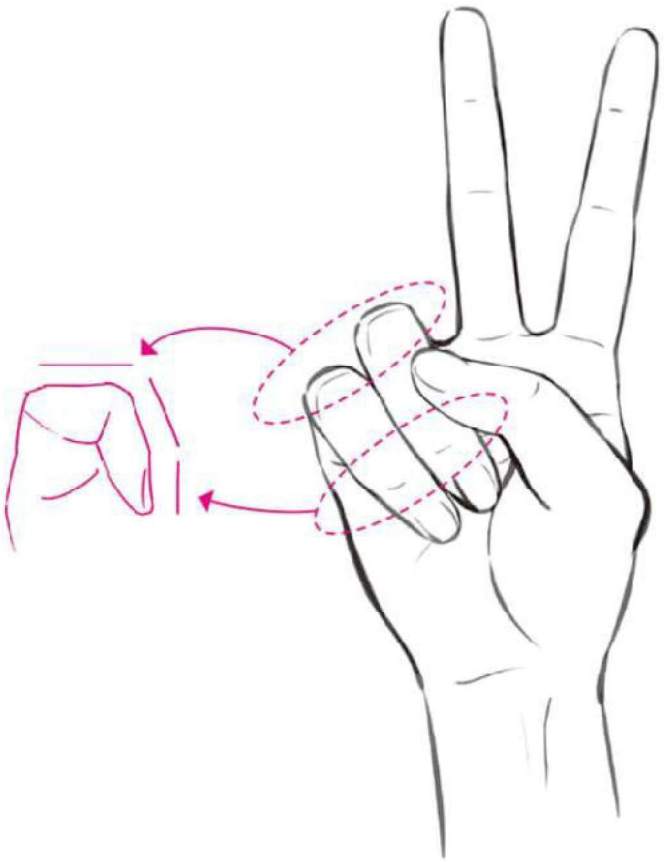


Añade una imagen vaga de las partes características.



Dibuja los dedos, prestando atención a las articulaciones.

Agregue carne y detalles y organice.



Al captar las expresiones faciales de las articulaciones, podemos explicar la orientación de las superficies de los dedos.

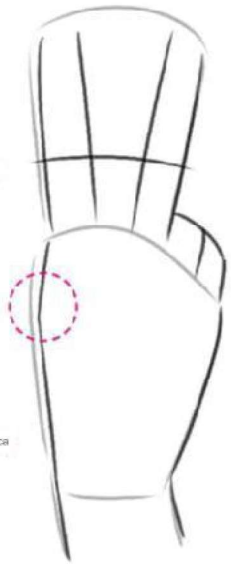
¡Finalizar!

Una pose que dibujo a menudo.

¡Echemos un vistazo de cerca a los cambios en las articulaciones y dibujémoslos!

El arco desciende
ligeramente hacia el dedo meñique.

Añade una imagen vaga
de las partes características.



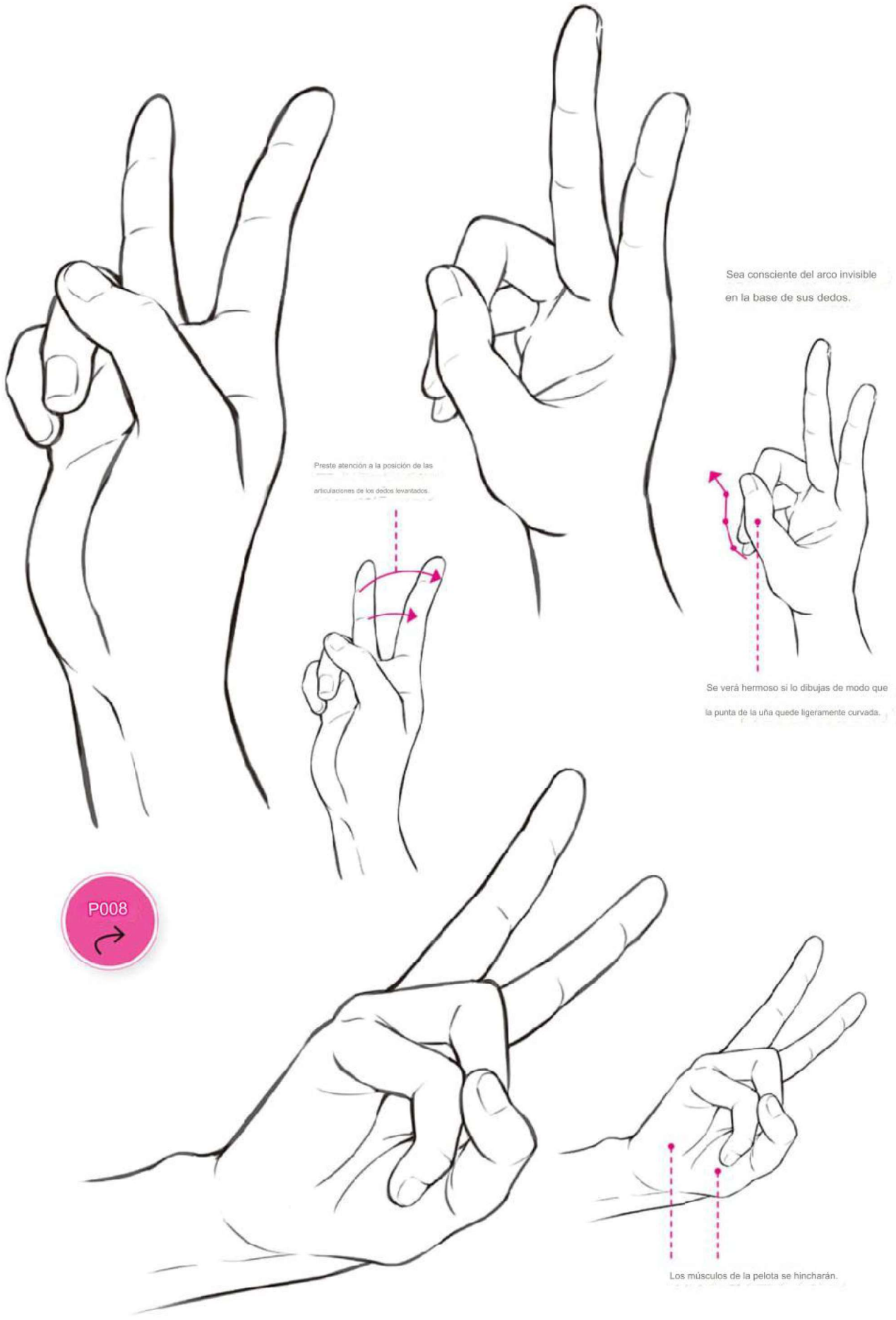
Dibuja los dedos, prestando
atención a las articulaciones.

Puedes saber si tu muñeca
está torcida si el cúbito sobresale
o es cóncavo.

Cuando giras la muñeca, el
cúbito se abolla y, si no lo
giras, se sale.

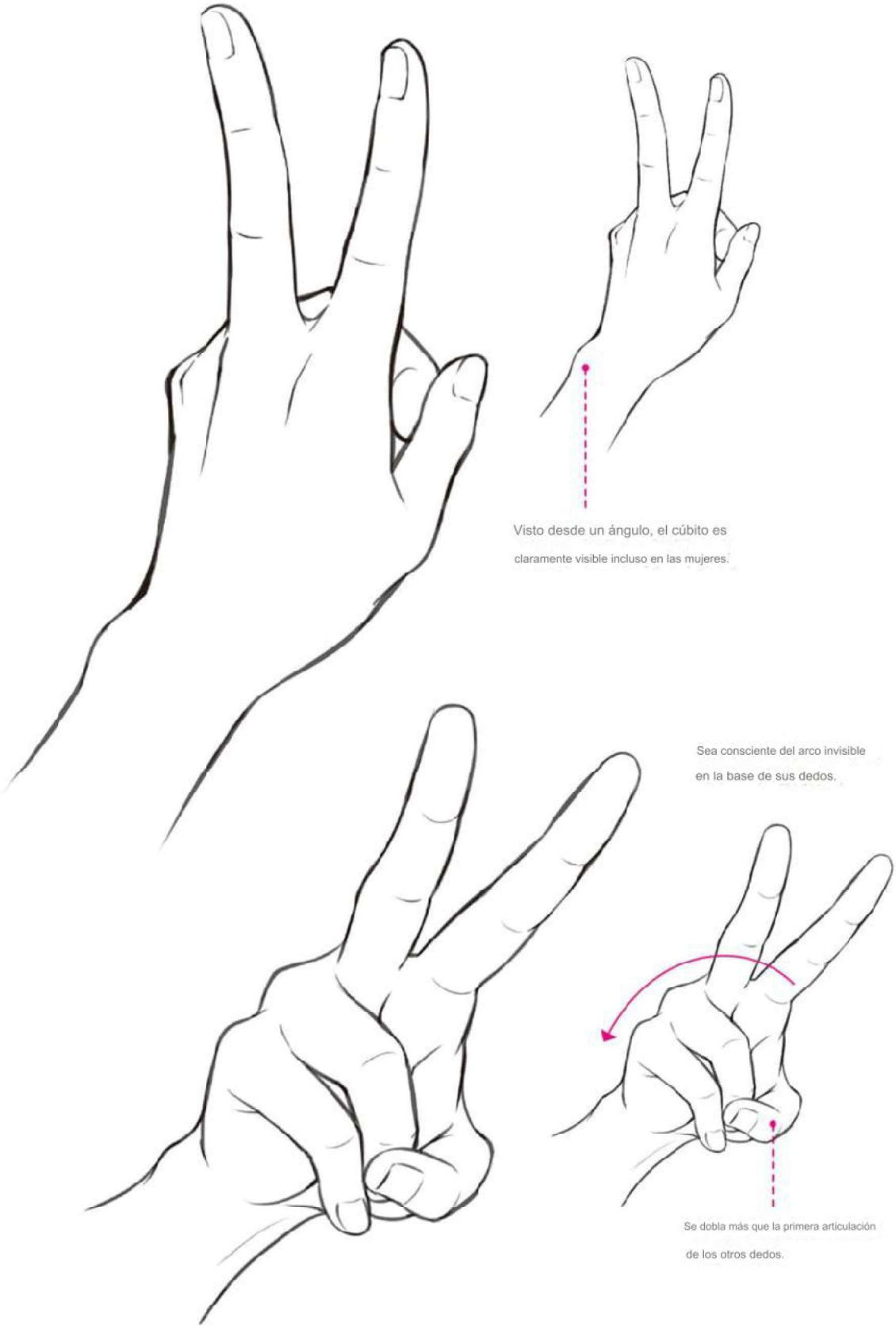
¡Finalizar!

Postura básica de la mano (03 Mano con los dedos levantados)



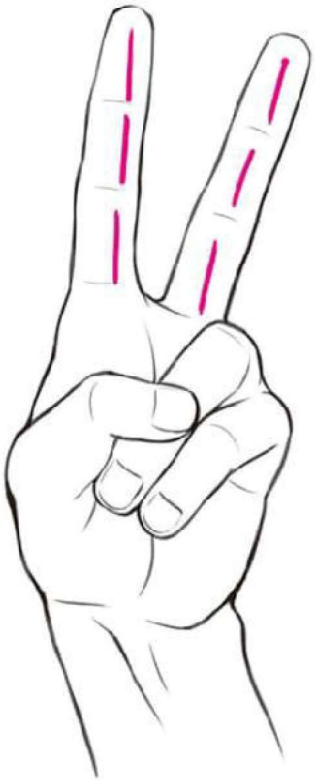
¡Sigue practicando

y podrás dibujar desde varios ángulos!

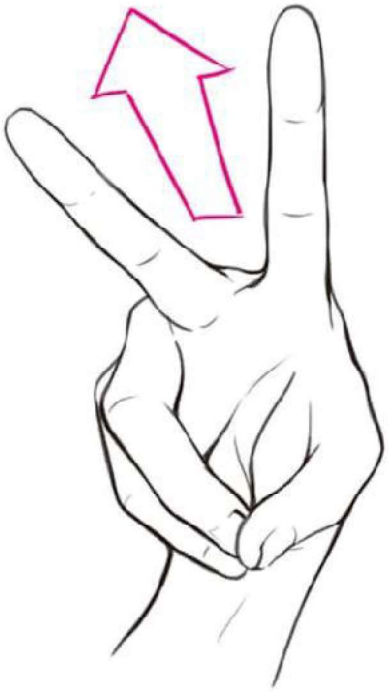


Postura básica de la mano (03 Mano con los dedos levantados)

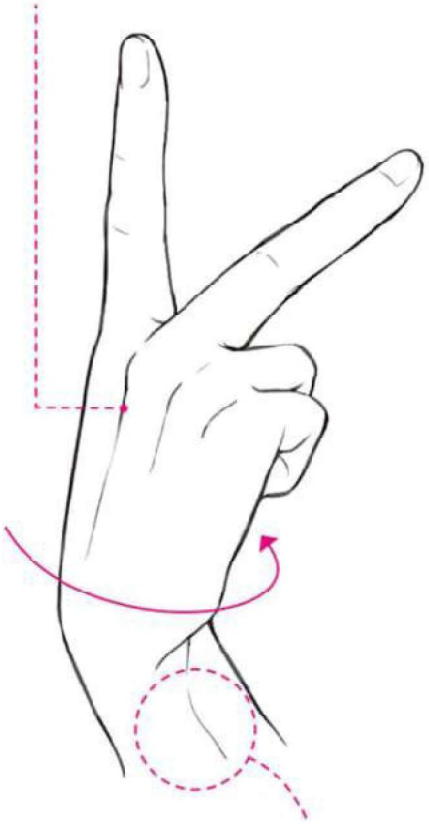
Haga coincidir la relación de longitud.



Estire las yemas de los dedos hacia adelante para enfatizar la alegría.



En el empeine se notan los tendones.



Cuando giras la muñeca, el cúbito se deprime.

Cuando las yemas de los dedos se relajan, las articulaciones se doblan de forma natural. El dedo medio ligeramente doblado expresa vacilación.

La parte anterior del pie tiene un bulto notable.

Cuando presionas las yemas de los dedos y los curvas al ponerte de pie, te da la impresión de estar enérgico.

¡Agreguemos algunos arreglos para adaptarnos a la situación y la configuración de los personajes!

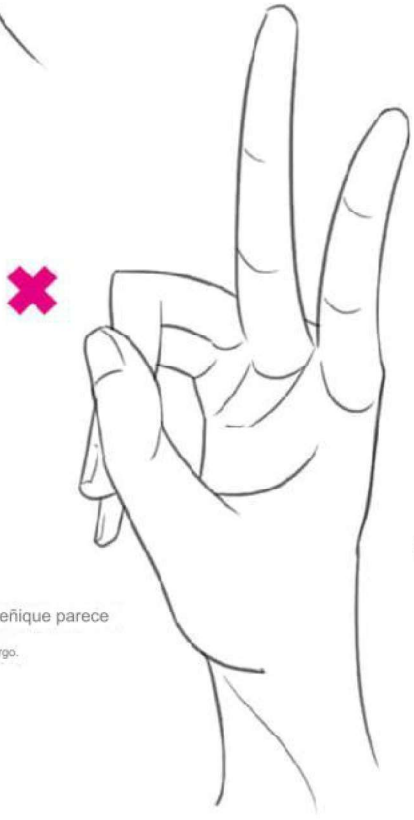
Parece que no tiene huesos de los dedos (es endeble como el papel).

Las articulaciones están desalineadas y la palma tiene una forma poco natural.

La muñeca parece doblada.

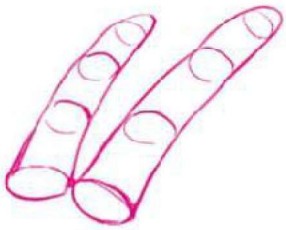
La dirección de los dedos y la forma en que se doblan las articulaciones no son naturales.

Los dedos índice y medio parecen tener la misma longitud.



Su dedo meñique parece inusualmente largo.

La base de mis dedos no es natural y no puedo sentir el grosor de mi palma.

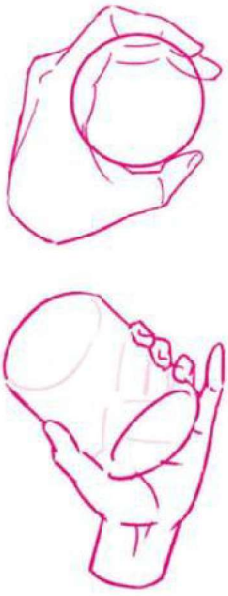


Tenga en cuenta los cilindros y las articulaciones de sus dedos.

mano Operación básica (con 01

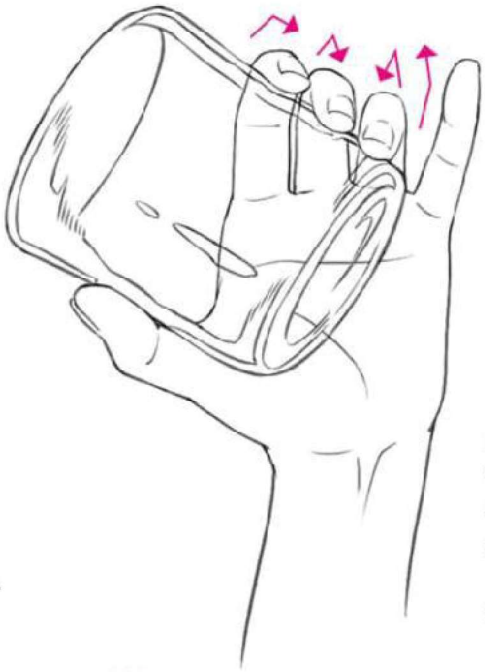
Manos

Mientras dibujas, ten en cuenta que tus dedos siguen el círculo.



Esté consciente de las articulaciones y preste atención al cambio en la dirección de los dedos a medida que se mueven más profundamente.

Cada dedo debe apuntar suavemente hacia adentro.



Incluso si la copa no es transparente como el vidrio, tenga en cuenta la conexión entre la palma y los dedos en la parte posterior de la copa. Si no eres consciente de lo que hay detrás de escena, te sentirás incómodo con tu sensación de distancia de la taza.

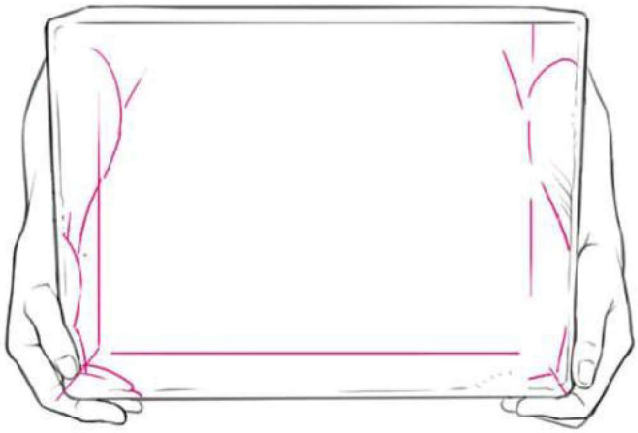
La forma en que se doblan los dedos es monótona y cuesta entender las características de cada dedo. El punto de contacto entre el dedo y el objeto es ambiguo.

Hasta que te acostumbres, intenta componer de manera que puedas ver los cinco dedos.

¡Dibujemos cosas diferentes, teniendo

en cuenta la forma y el peso de lo que tenemos!

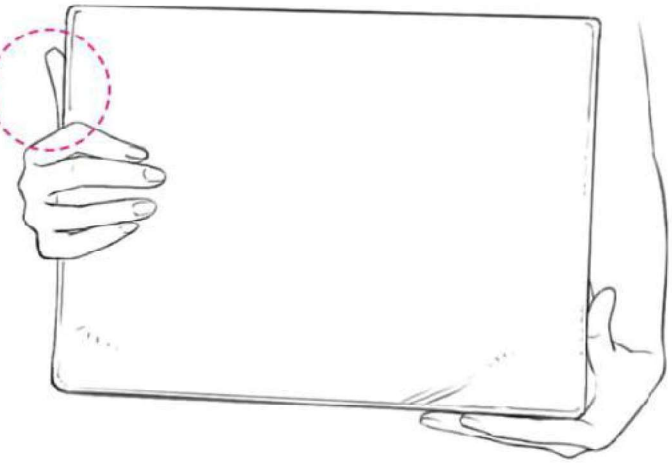
Sea consciente de las cosas que no puede ver.

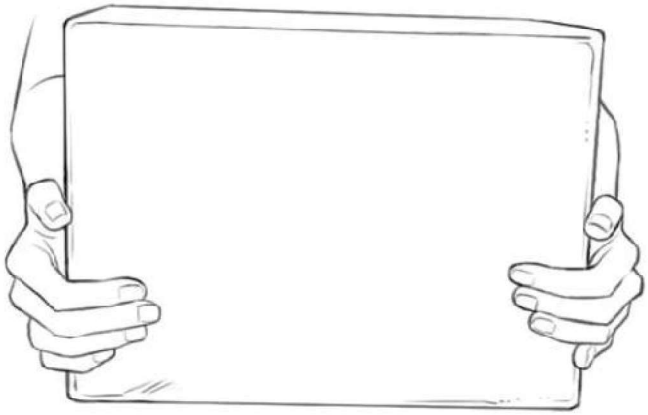


◆◆ Si los contornos se superponen demasiado verticalmente y la silueta se vuelve monótona, será difícil explicar la forma tridimensional.

Difícil juzgar la profundidad y el plano. No puedo imaginar la conexión con mi cuerpo interior.

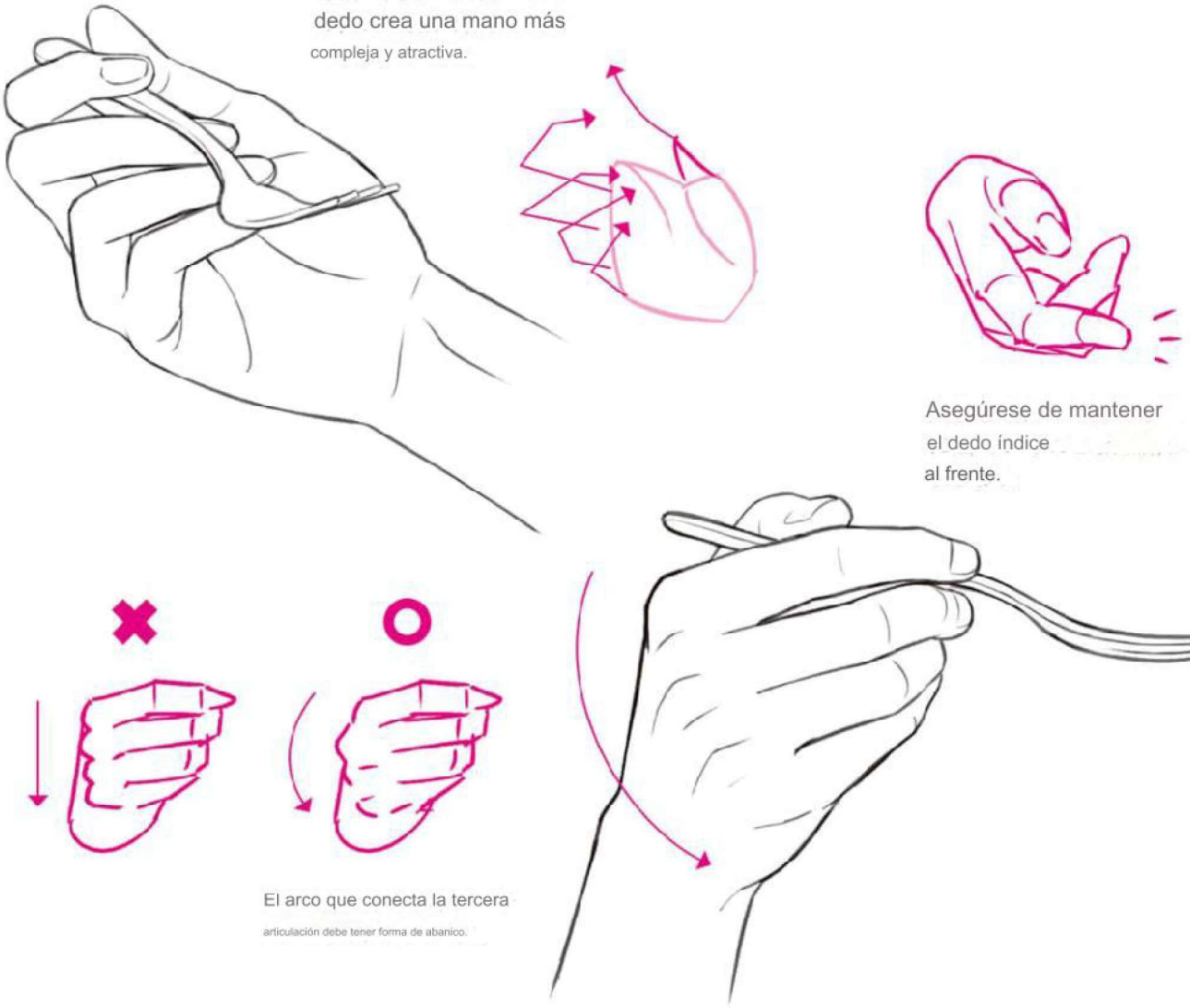
Con solo ver el pulgar, es más fácil imaginar la posición de la palma.





Sea consciente de dónde se tocan sus dedos y brazos y dónde no.

Variar la orientación de cada
dedo crea una mano más
compleja y atractiva.

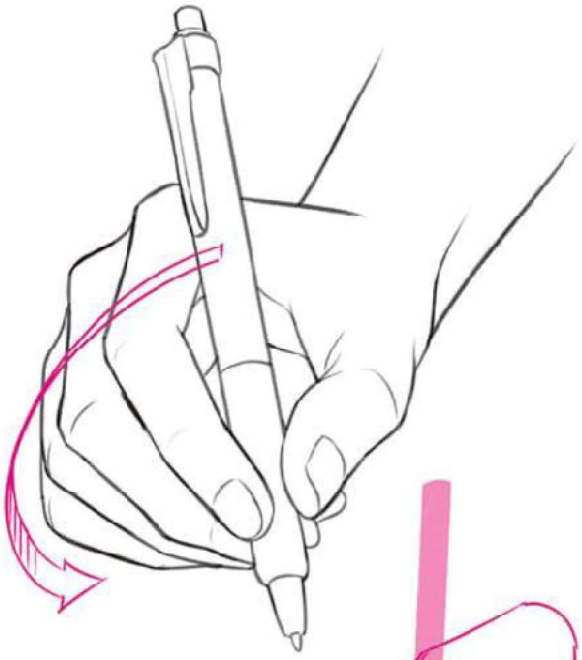


Asegúrese de mantener
el dedo índice
al frente.

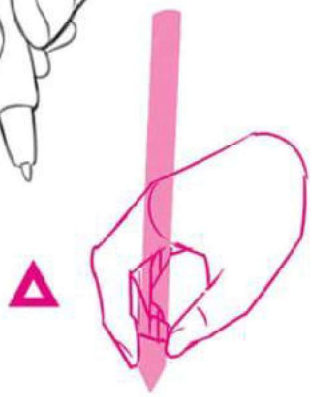
El arco que conecta la tercera
articulación debe tener forma de abanico.

Las muñecas, incluso en el caso de las mujeres, están claramente
representadas para que los cambios de forma sean claros, de modo
que los objetos tridimensionales no parezcan haberse derretido.

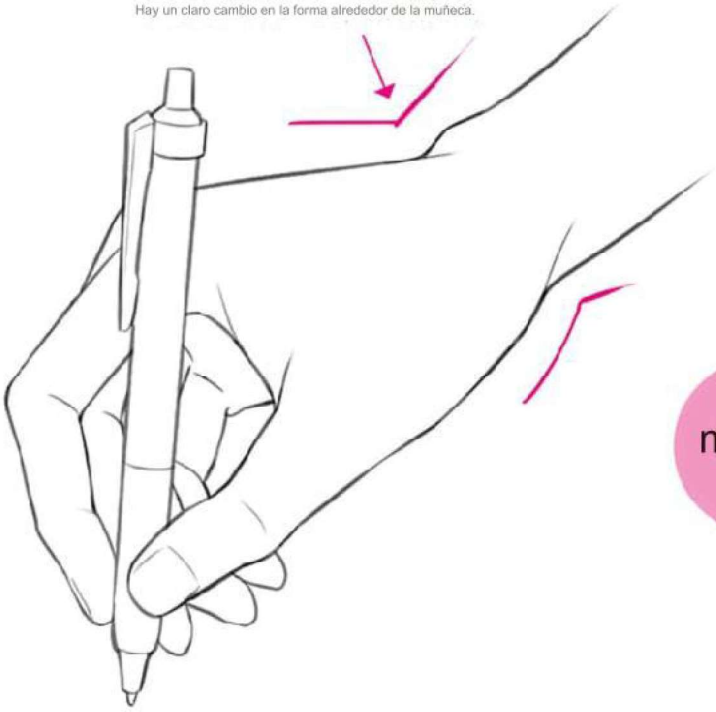
¡Tenga en cuenta el tamaño y la inclinación de las herramientas y dibuje para que parezca natural!



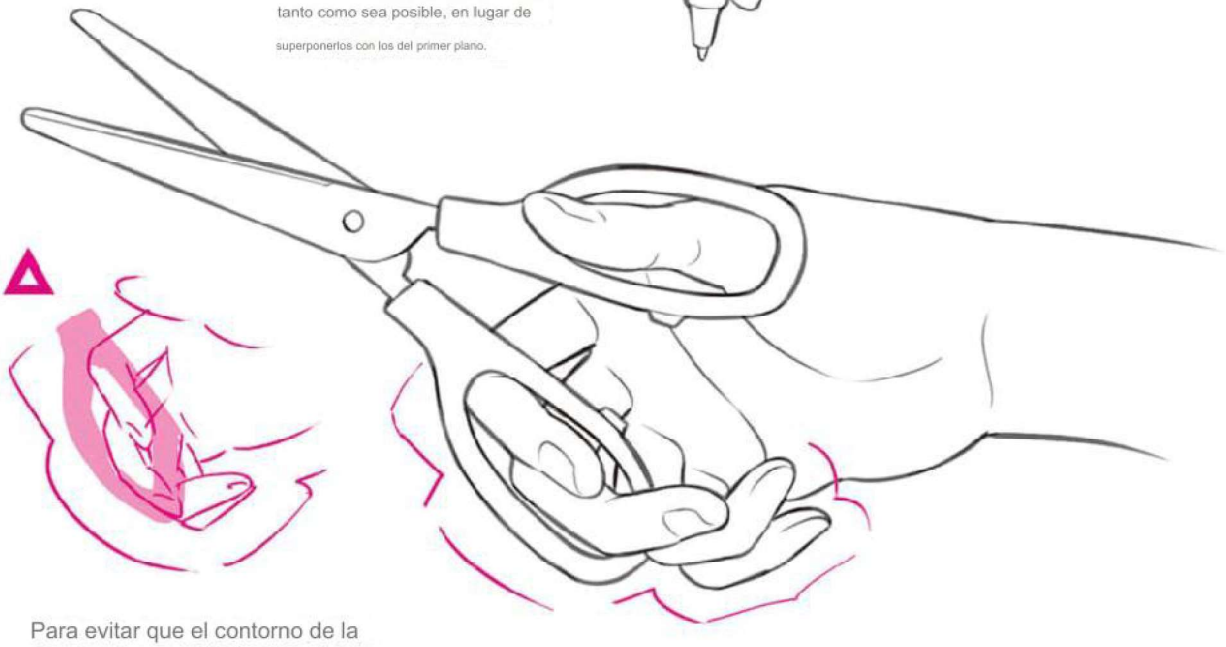
Si lo cambias envolviendo el dedo medio y el meñique hacia dentro tendrás un buen ritmo en tus manos.



Hay un claro cambio en la forma alrededor de la muñeca.



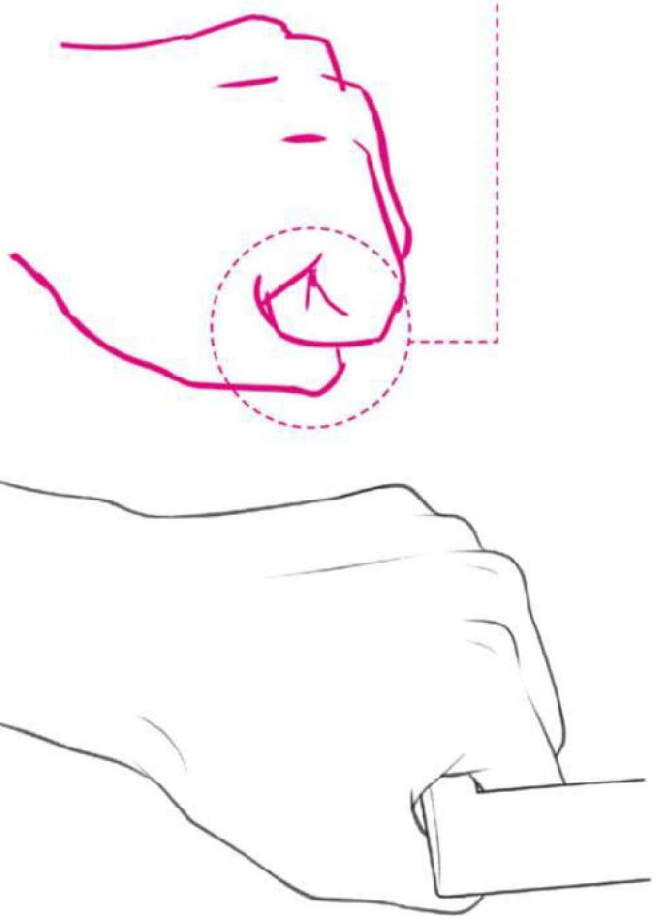
En una composición horizontal, puedes crear una imagen con más profundidad y volumen mostrando los dedos detrás tanto como sea posible, en lugar de superponerlos con los del primer plano.



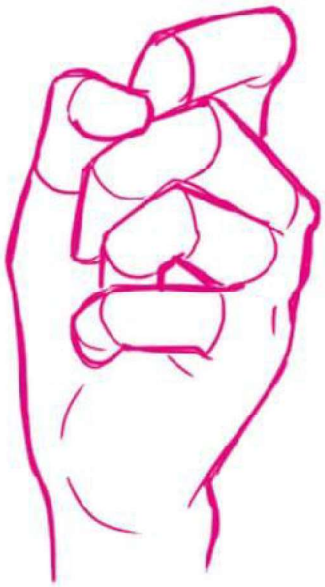
Para evitar que el contorno de la silueta se vuelva monótono, varíe la dirección de cada dedo y dibuje líneas intrincadamente superpuestas para hacer la imagen más interesante.

Movimientos básicos 02 Agarre

Tenga en cuenta los dedos que ya no son visibles cuando agarra algo.



Es difícil dibujar porque cada dedo apunta en una dirección diferente. Dibujemos las uniones de forma organizada.



Si no sabes dibujar bien, revisa los conceptos básicos.

P042

¡Ten en cuenta la forma del objeto que agarras y la cantidad de fuerza que aplicas!

Como tengo un objeto circular, sólo cambia la dirección de mi dedo meñique.

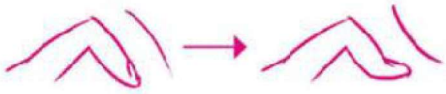
Cuando sostengas algo delgado, piensa en cómo se curvan tu dedo índice y meñique y dibújalo para darle un efecto tridimensional.

Si cambia significativamente la dirección de sus manos izquierda y derecha, creará un gran movimiento de torsión en su muñeca.

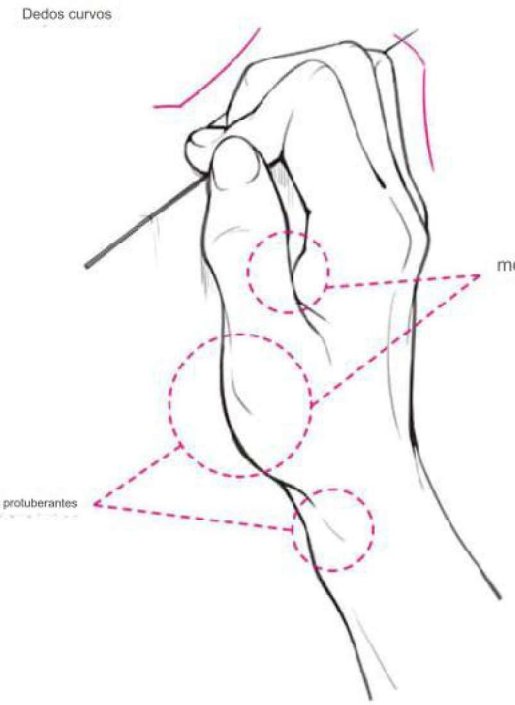
Asegúrese también de estar atento a la base de los dedos, que ya no se puede ver.

Movimientos básicos (03 Agarrar

P055

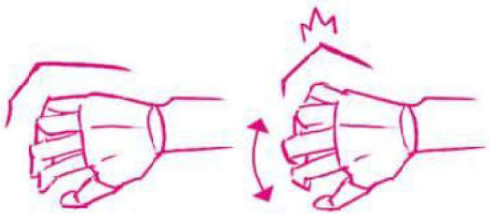


Si ejerce presión sobre la punta de su dedo, su dedo se curvará ligeramente.

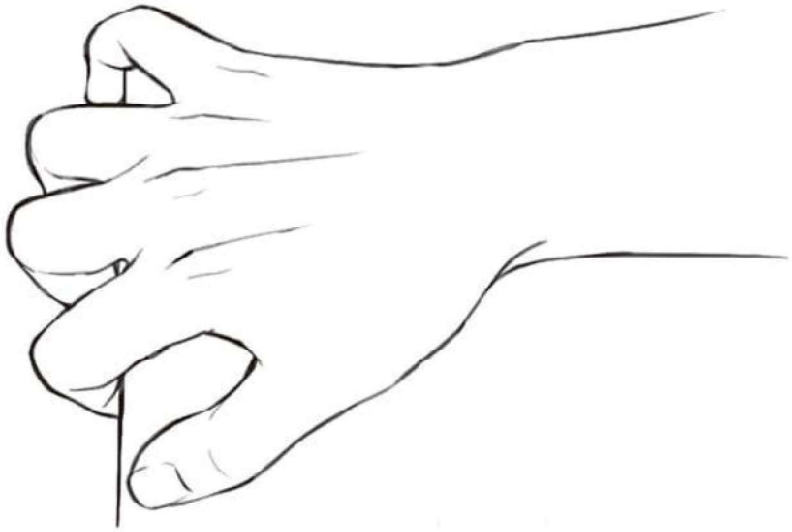


Sea consciente de dibujar expresiones faciales que hagan que la carne se abulte y los huesos se destaquen.

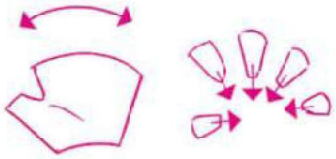
¡Sea consciente de comunicar el nivel de esfuerzo y la situación!



Para dar la impresión de que estás agarrando algo con fuerza, en lugar de simplemente tocarlo con los dedos, intenta extender un poco el espacio entre los dedos para enfatizar el flujo de fuerza que intenta contraerse hacia adentro.

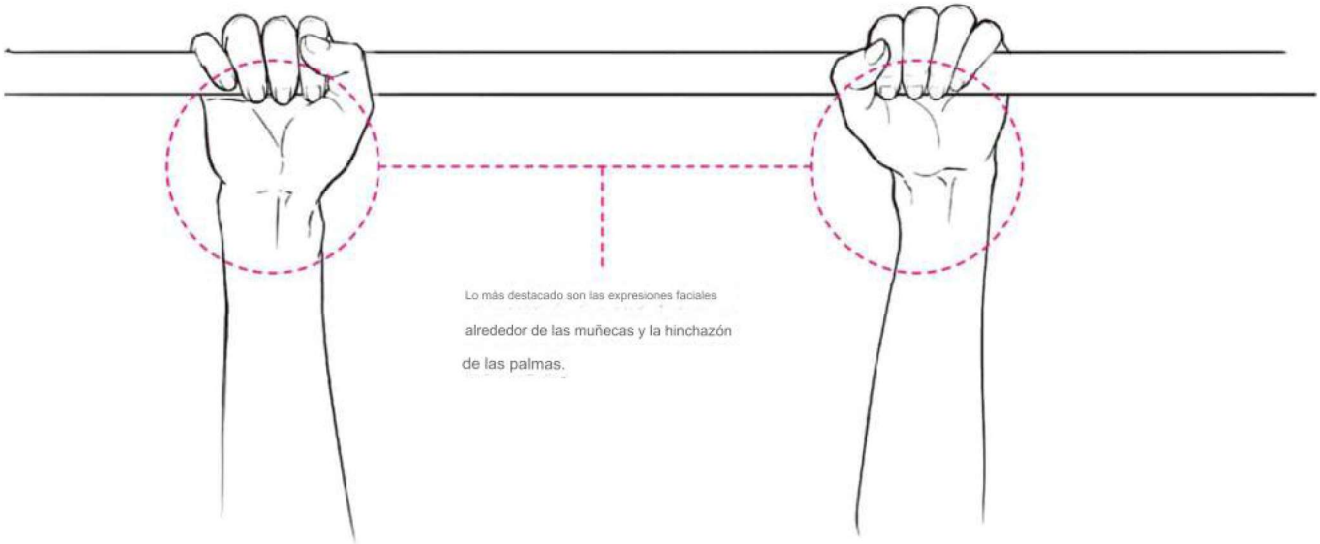


P046



La base de los dedos debe extenderse hacia afuera, pero las puntas de los dedos deben apuntar hacia adentro.

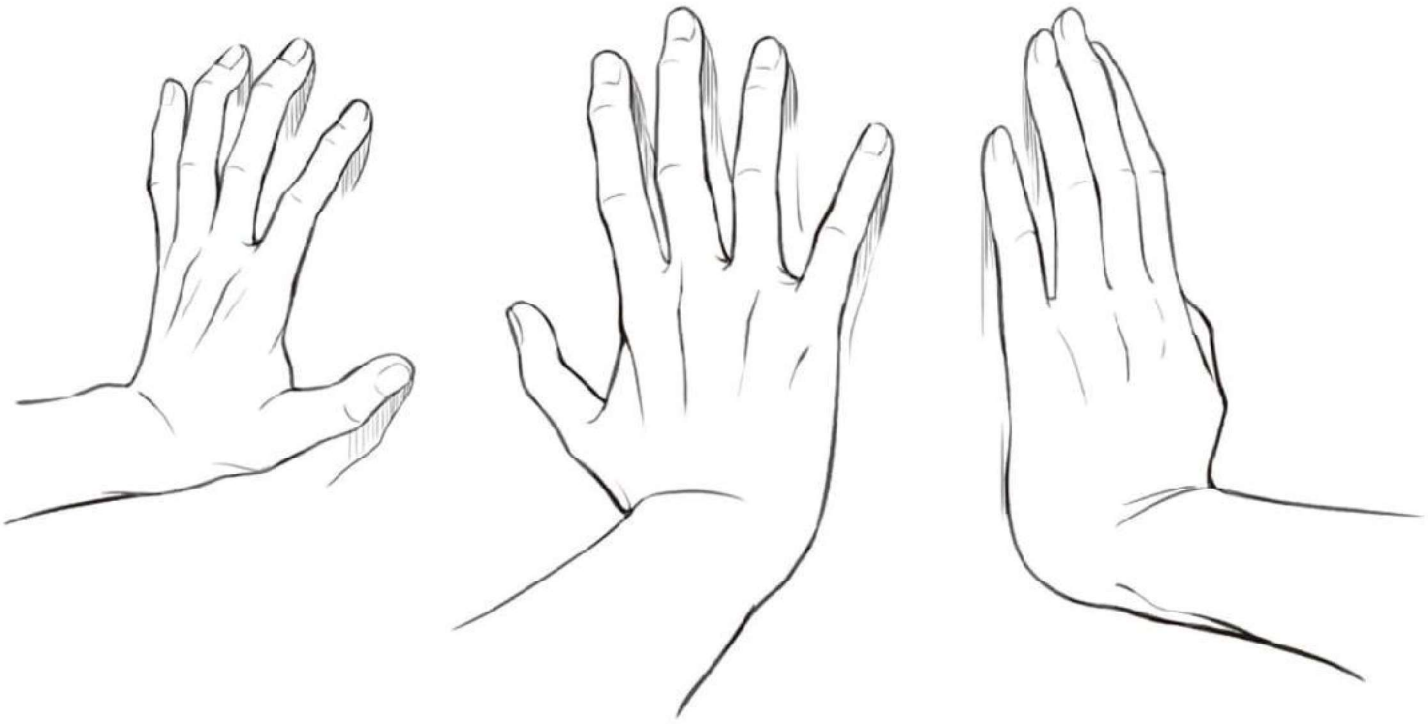
Exprese el grosor de lo que está agarrando por la forma en que se ven las yemas de sus dedos (si puede ver sus uñas, etc.).



Lo más destacado son las expresiones faciales alrededor de las muñecas y la hinchazón de las palmas.

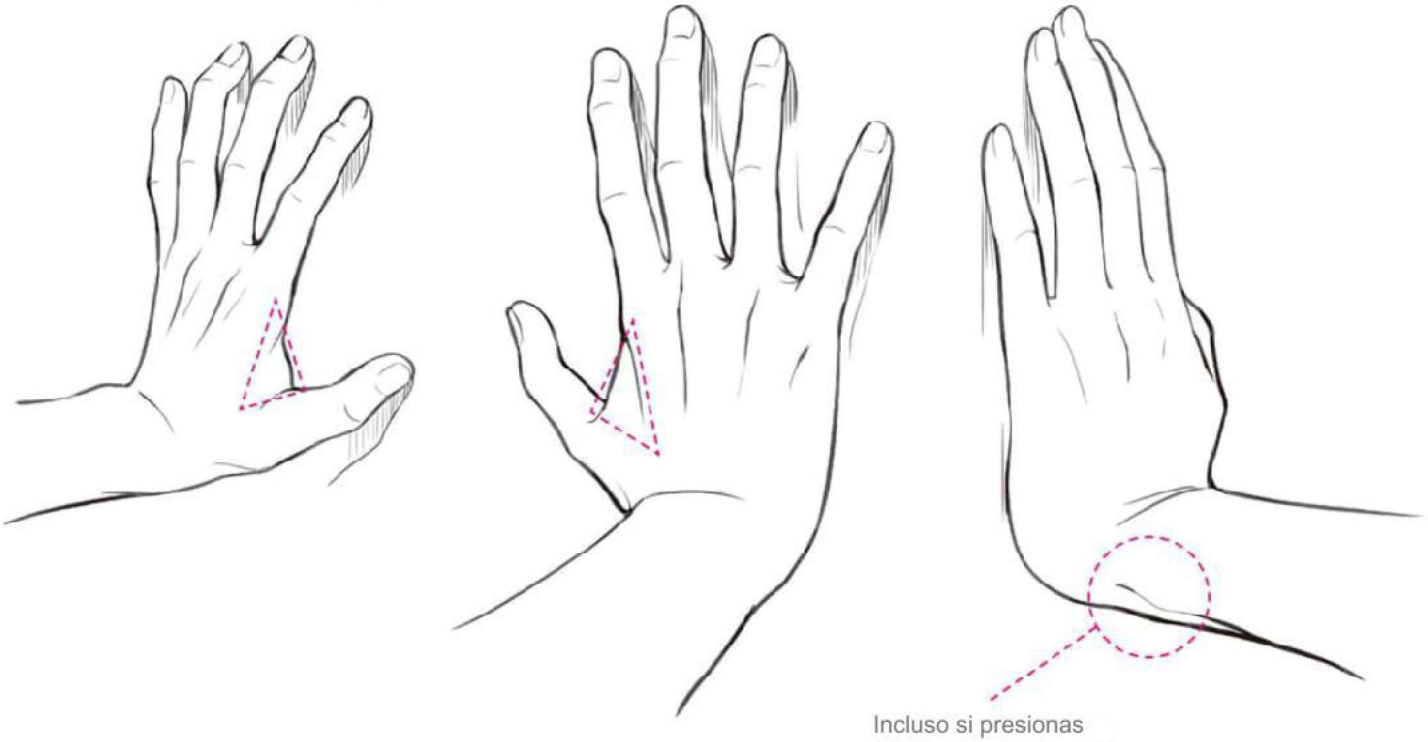
Operación básica (Presione 04

[Avión de empuje]



Sea consciente del triángulo en la base

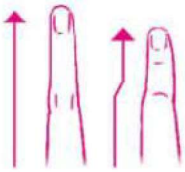
de su pulgar.



Incluso si presionas

suavemente, el cúbito resaltará.

¡Presta atención a la forma del objeto que estás empujando, la dirección de la fuerza y el rango de movimiento de tu muñeca!



Cambiemos la expresión de las articulaciones doblándolas y estirándolas.

[Presione desde arriba]

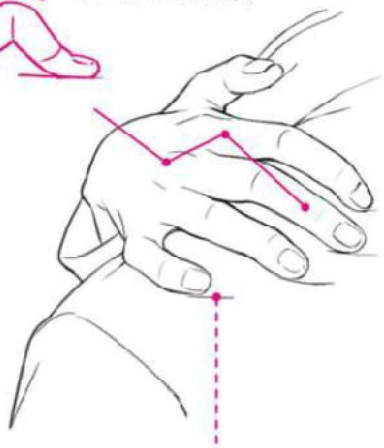
Las arrugas de la piel aclaran la posición de la muñeca e ilustran el ángulo de la palma y el brazo.

Dibuja los músculos y tendones del empeine para crear una expresión fuerte.

Se siente extraño porque excede el rango de movimiento de la muñeca.

No hay muchas líneas dibujadas en el dorso de la mano y no hay movimiento en las articulaciones de los dedos, por lo que parece que no se aplica mucha fuerza.

Sea consciente de "kunoji".

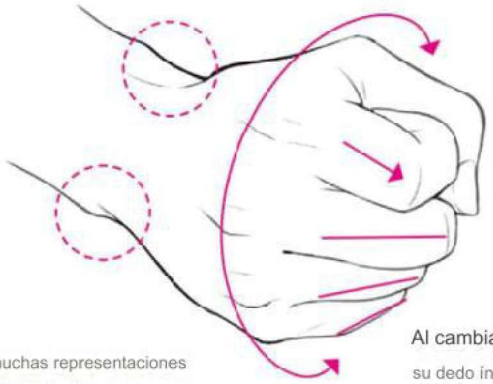


Al mostrar las arrugas de la ropa, podrás ver fácilmente que te estás esforzando.

Movimientos básicos (05 toque

[golpea el escritorio]

Cuanto más fuerte aprietes, más se curvarán el dedo meñique y el pulgar hacia adentro, lo que hará que tu puño esté más redondeado.



Al incluir muchas representaciones que resaltan los huesos y tendones, la muñeca también parece fuerte.

Al cambiar la dirección de su dedo índice, puede crear movimiento en la imagen.

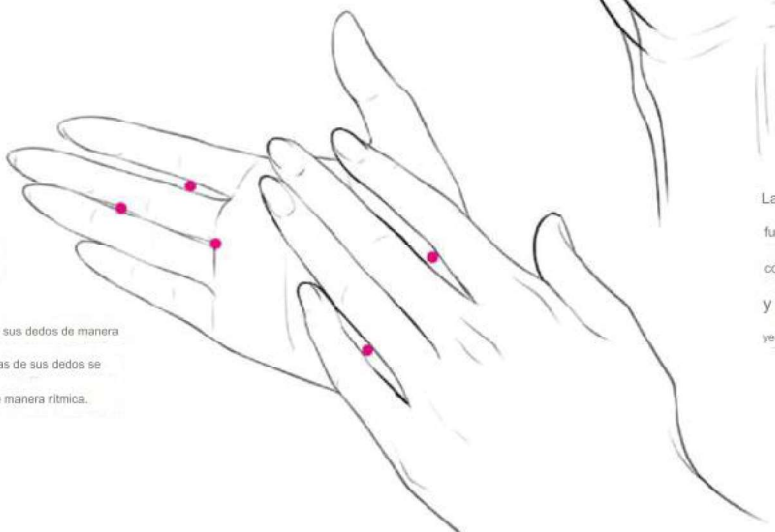
[Tocar la puerta]

Apunte con las yemas de los dedos para obtener una apariencia nítida.

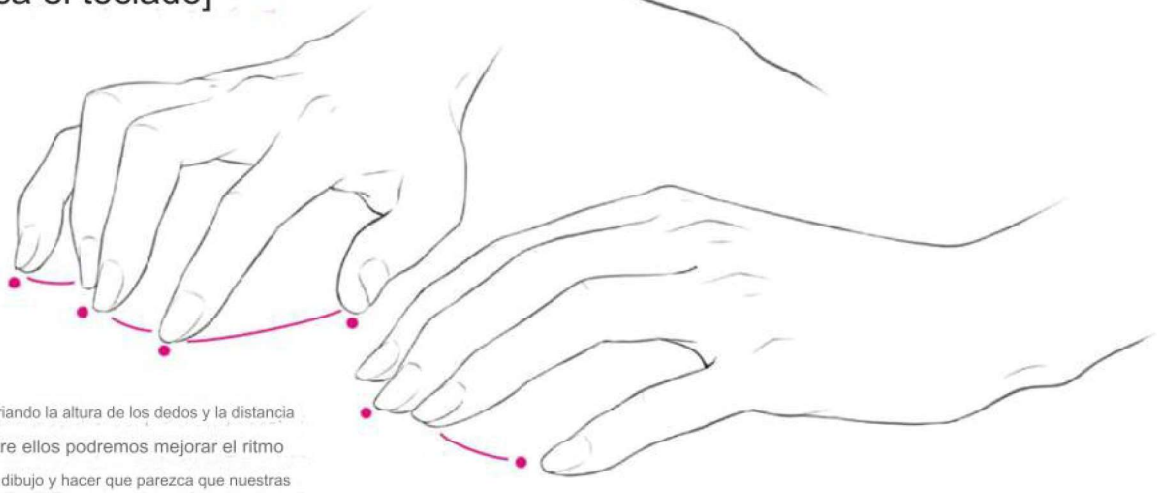
La postura no es una que ponga mucha fuerza en las manos, así que intenta dibujarlas con la curvatura natural de las articulaciones y variaciones en la dirección de las yemas de los dedos.

[aplausos]

Organice los espacios entre sus dedos de manera adecuada para que las puntas de sus dedos se vean delgadas y dibujen de manera rítmica.



[toca el teclado]



Variando la altura de los dedos y la distancia entre ellos podremos mejorar el ritmo del dibujo y hacer que parezca que nuestras manos están tocando un teclado.

¡Intenta dibujar de una manera que te permita escuchar los sonidos!

[Producción para transmitir el sonido y la fuerza del golpe]

Dibuja con la intención de crear un espacio tridimensional dentro de una superficie plana.

Asegúrese de que las líneas del efecto no interfieran con el movimiento de la pintura y ayuden a crear espacio.

Hay varias expresiones para los sonidos que se pueden reproducir. Busque expresiones que le convengan.

Puede usarse no sólo para expresar el espacio, sino también para crear una apariencia pictórica.

Aunque es cómico, puede transmitir imágenes en movimiento, sonidos, velocidad, peso, etc. expresando sacudidas, escombros e impactos.

Establezca una forma que no interfiera con el flujo de la imagen.

mano

Manos

Operación básica (06

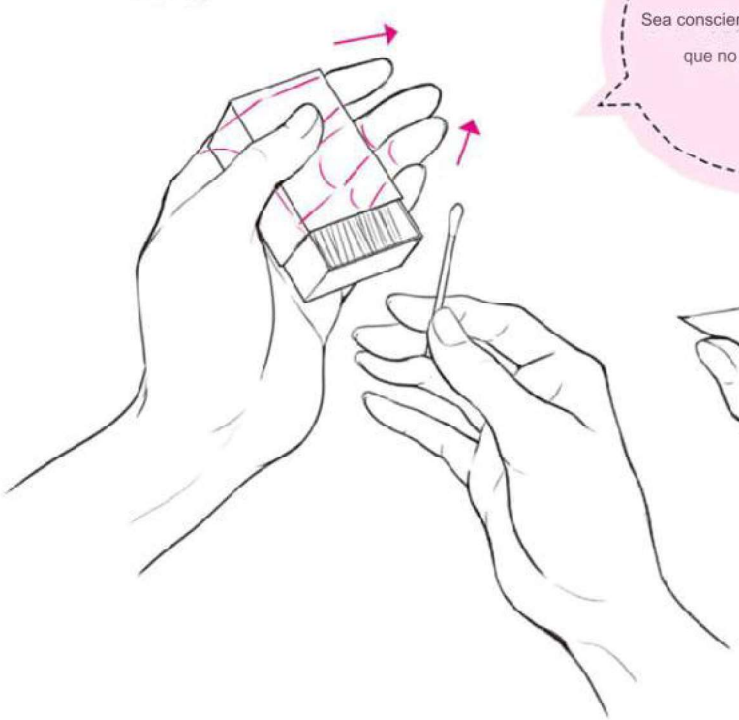
Cambia tus gestos según el tamaño, el peso y la textura de lo que sostienes. Cuanto más extiendas la mano y separes los dedos, más fuerza se aplicará a las yemas de los dedos.

Al doblar suavemente las articulaciones, puede crear un movimiento suave, envolvente y sin esfuerzo.

Cuando las yemas de los dedos están rectas, da la impresión de que las manos son un poco más fuertes.

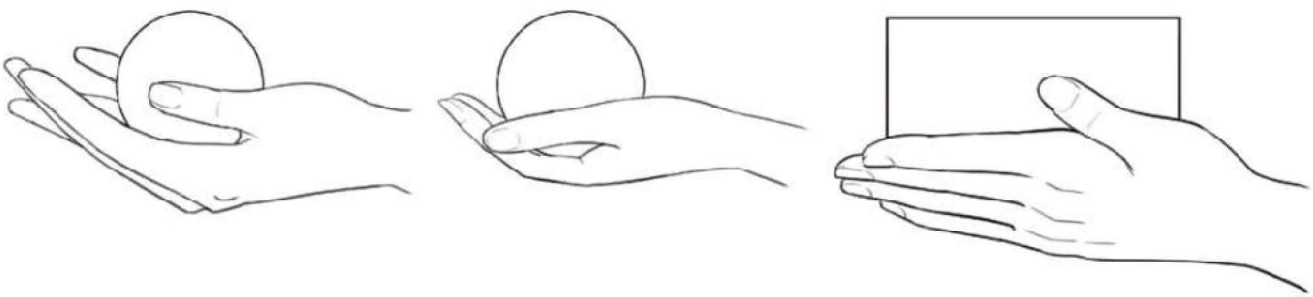
Las yemas de los dedos deben apuntar ligeramente hacia adentro.

Sea consciente de las cosas que no puede ver.



Cuando sostengas algo liviano, intenta expresar la flexión natural de tus articulaciones sin aplicar ninguna fuerza.

¡Dibujemos según la forma y el tamaño del objeto!



Mis dedos son demasiado largos. No sé dónde están unidos los dedos de la parte trasera.

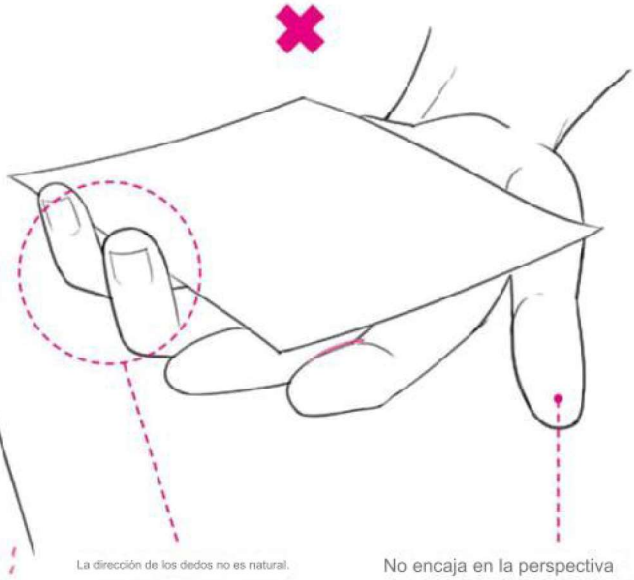
Las manos no son lo suficientemente gruesas y parecen endebles.

El empeine es demasiado visible y no parece que tenga una caja.

Mis dedos son cortos.

No parece que esté pellizcado.

Imagina los brazos y hombros que están conectados al final y dibújalos para que luzcan naturales.

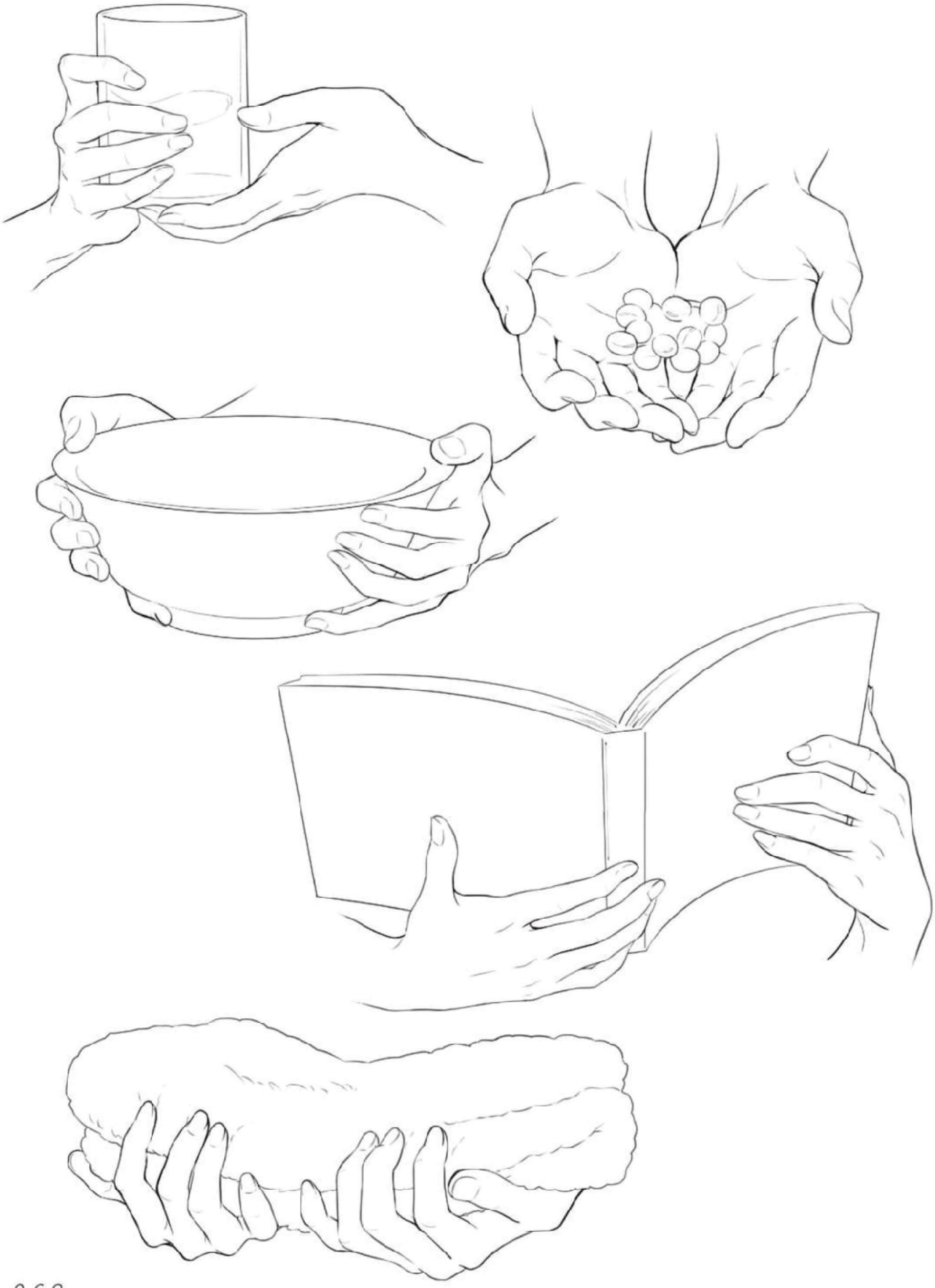


La dirección de los dedos no es natural.

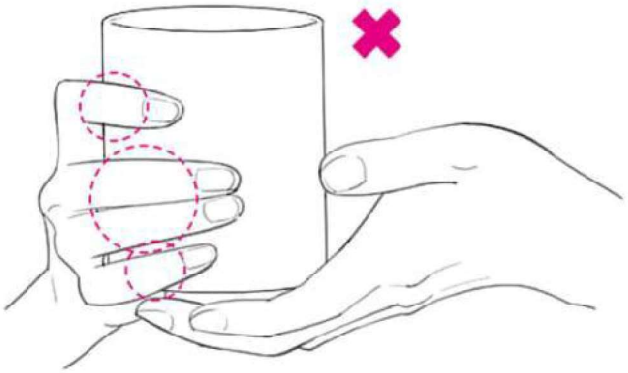
No encaja en la perspectiva y parece largo.

P076

Movimientos básicos de la mano (06)

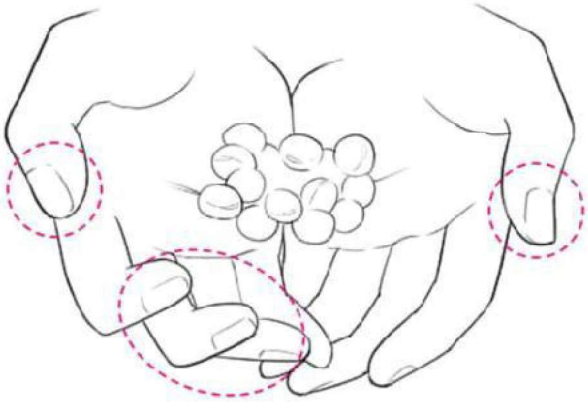


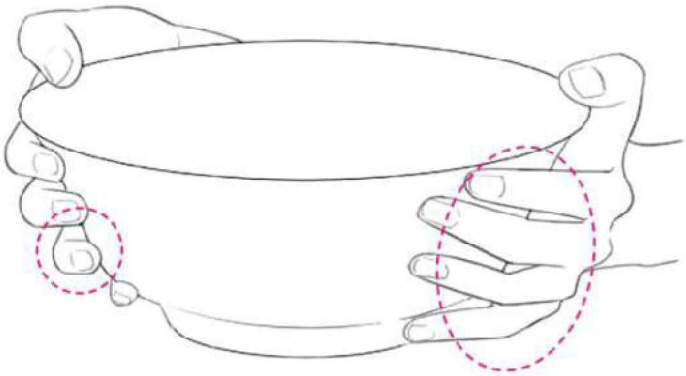
Para posturas complejas, ¡ten cuidado con la posición y la forma de tus dedos!



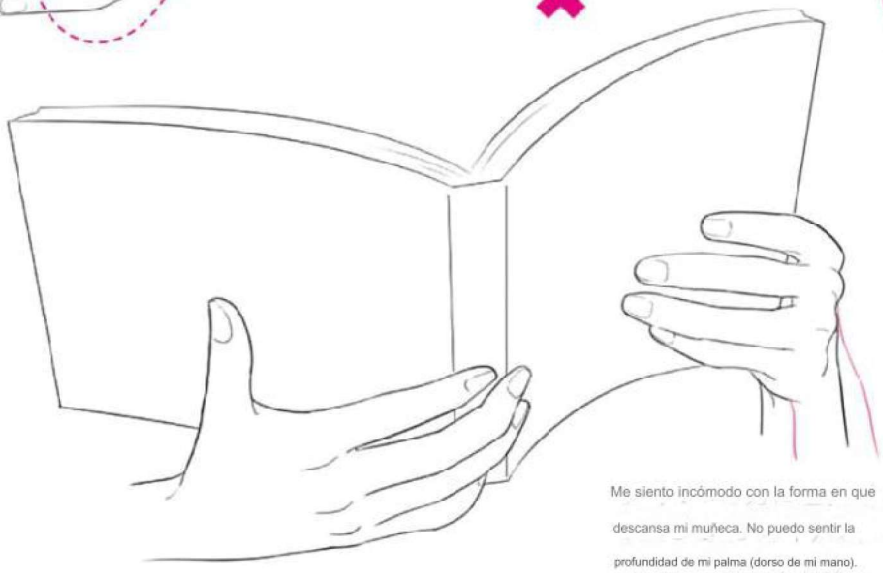
Las uniones son tan rectas
que no parece que estés
sosteniendo un objeto cilíndrico.

Aunque toda la palma mira
hacia usted, se siente extraño
porque las yemas de los dedos y
las uñas no miran hacia usted.

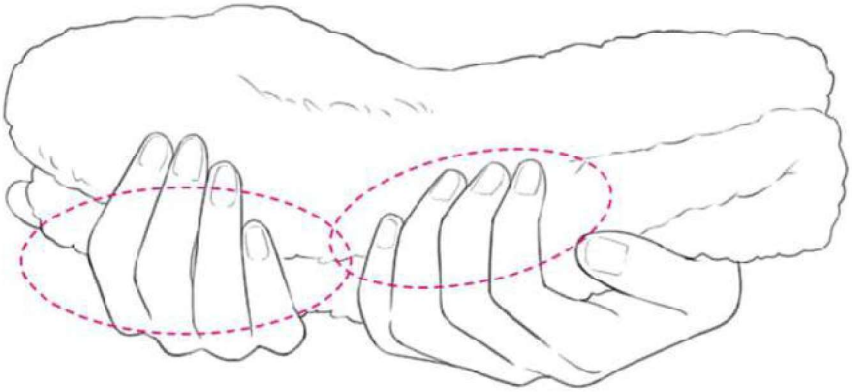




Los dedos se ven rectos,
por lo que no parece
que estés sosteniendo
algo profundo o redondeado,
y el área de la palma
parece pequeña.



Me siento incómodo con la forma en que
descansa mi muñeca. No puedo sentir la
profundidad de mi palma (dorso de mi mano).



Los dedos están demasiado
juntos y no hay sensación de
tridimensionalidad al sostener un
objeto blando.

La operación básica de (07 veces

Las articulaciones de la mano de una mujer no suelen estar tan abultadas, pero asegúrese de dibujarlas con claridad.

Pruebe diferentes expresiones en las yemas de sus dedos mientras imagina una mano en forma de abanico.

Distingamos entre hombres y mujeres expresando sus articulaciones y yemas de los dedos.

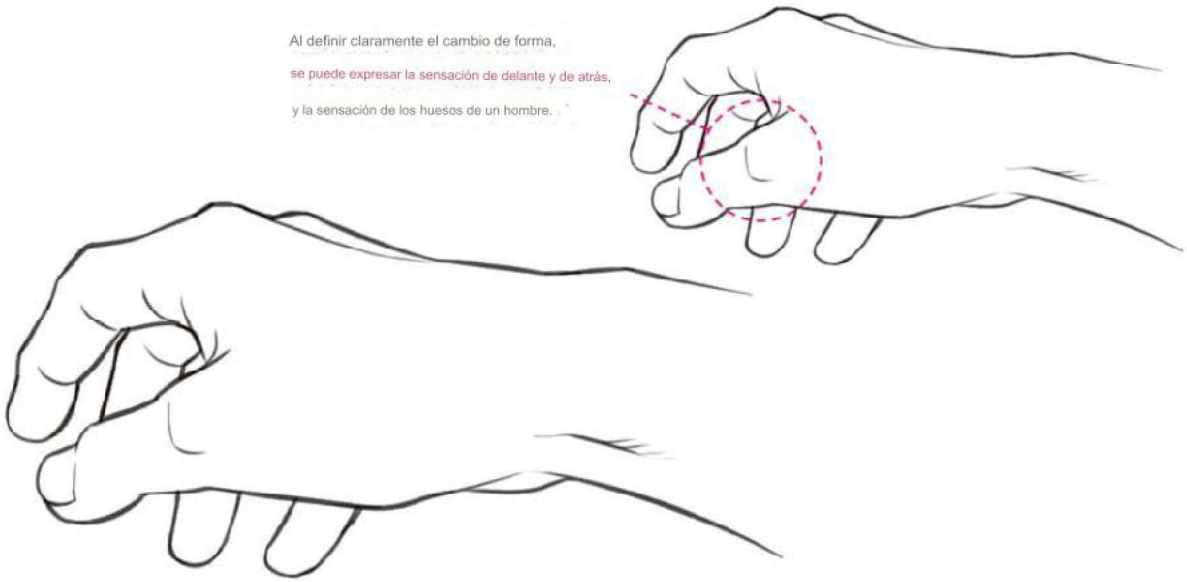
Tenga cuidado de no distorsionar las articulaciones o los arcos que conectan las bases de los dedos.

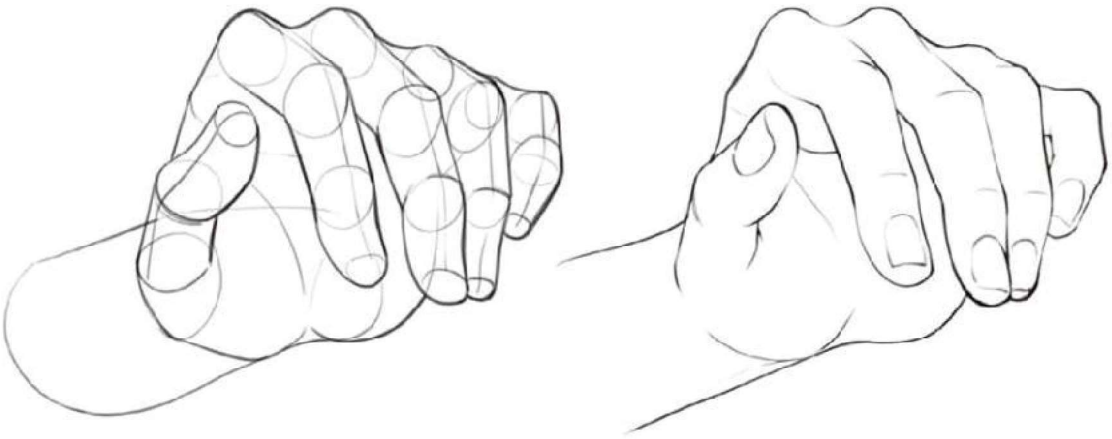
Si haces que las yemas de tus dedos sean más delgadas y puntiagudas, o si los superpones intencionalmente, puedes crear una expresión femenina.

Una pose de mano relajada.

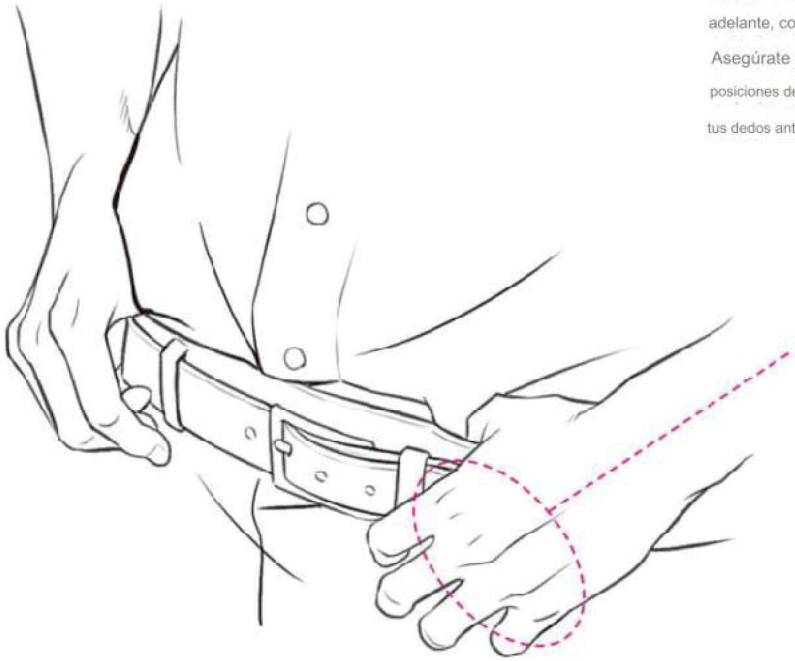
¡Dibujemos para que no parezca descuidado!

Al definir claramente el cambio de forma,
se puede expresar la sensación de delante y de atrás,
y la sensación de los huesos de un hombre.



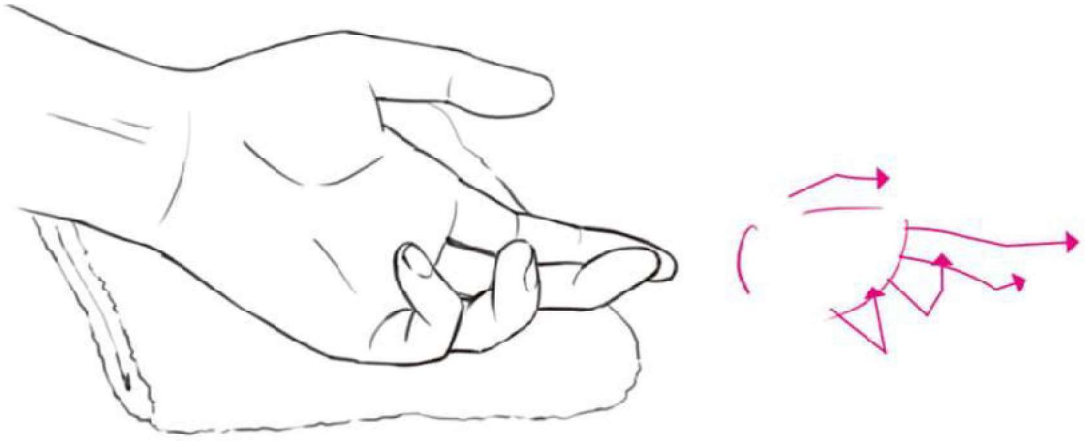


Uno de los ángulos más difíciles es mirar hacia
adelante, con los dedos extendidos hacia usted.
Asegúrate de entender la perspectiva y las
posiciones de los cilindros y las articulaciones de
tus dedos antes de dibujar la forma.

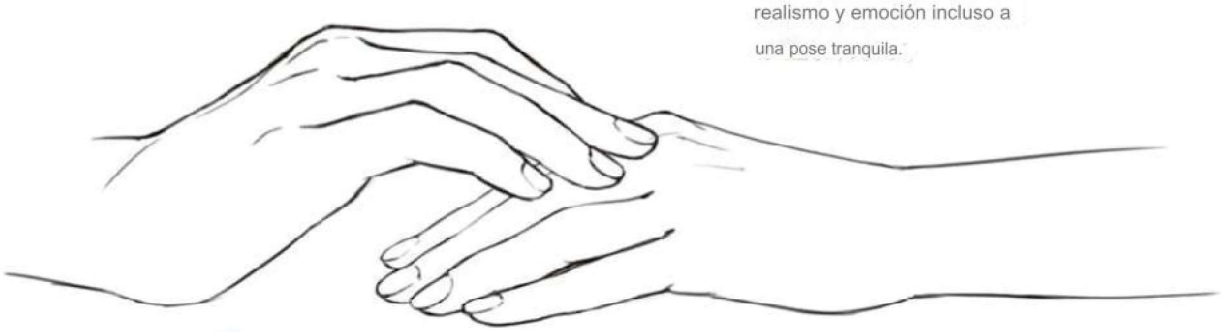


Los nudillos de los dedos (especialmente
la tercera articulación) son lo más
destacado del dorso de la mano, así que asegúrese
de captar activamente las líneas.

Movimientos básicos (08 Acariciar



Los cambios en la dirección de cada dedo pueden agregar realismo y emoción incluso a una pose tranquila.

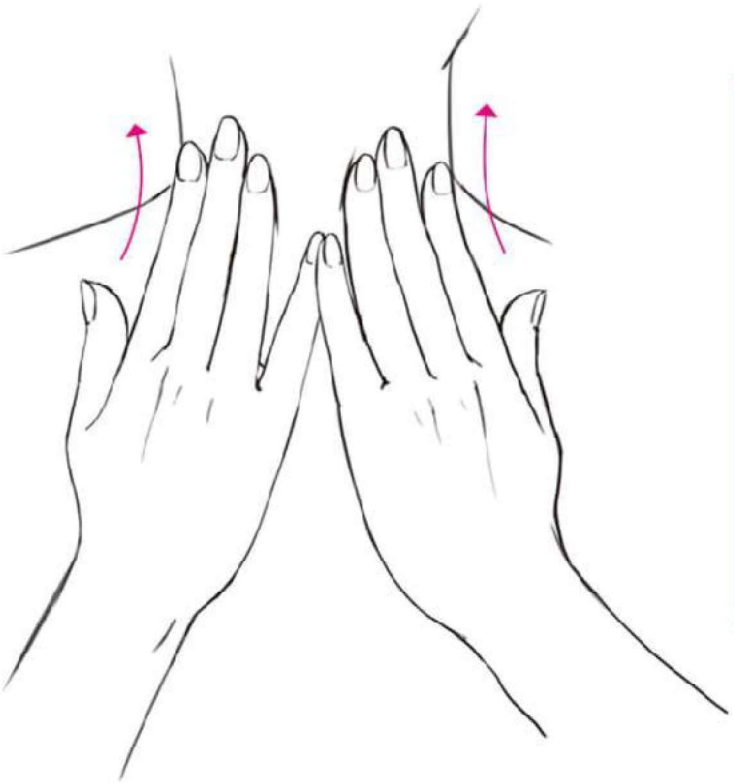


Pruebe diferentes movimientos de los dedos, como levantar el dedo meñique o levantar el dedo índice, según la situación que desee dibujar.

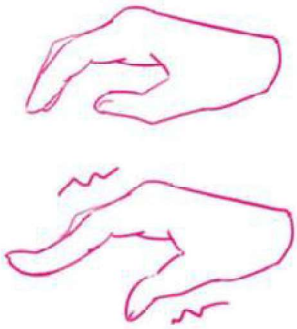
Al pasar el cabello por el dorso de la mano y crear un ligero flujo, puedes crear la sensación de que te acarician suavemente.

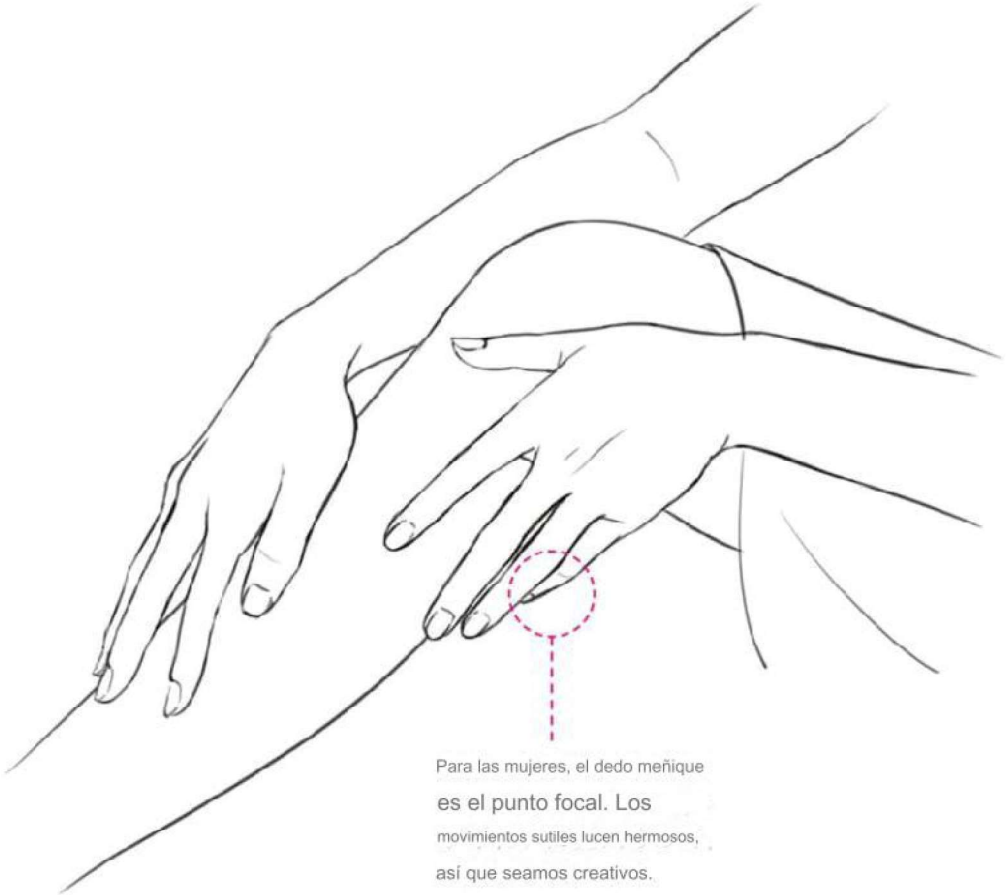
Para posturas delicadas,

dibuja con cuidado la dirección y la forma de los dedos.



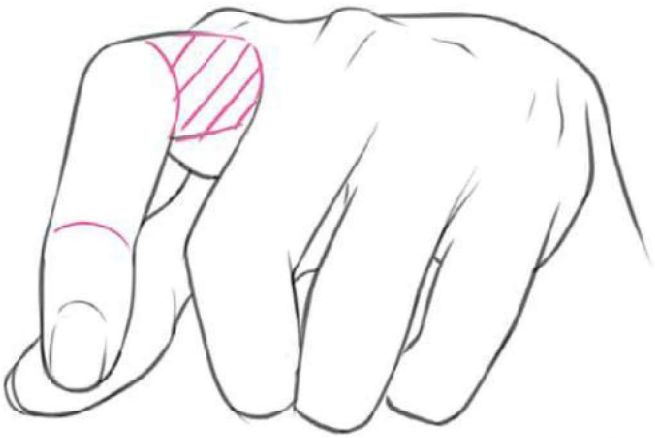
Mientras más presión ejerzas sobre las yemas de tus dedos, más se curvarán ligeramente tus dedos.

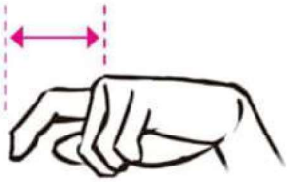




Para las mujeres, el dedo meñique es el punto focal. Los movimientos sutiles lucen hermosos, así que seamos creativos.

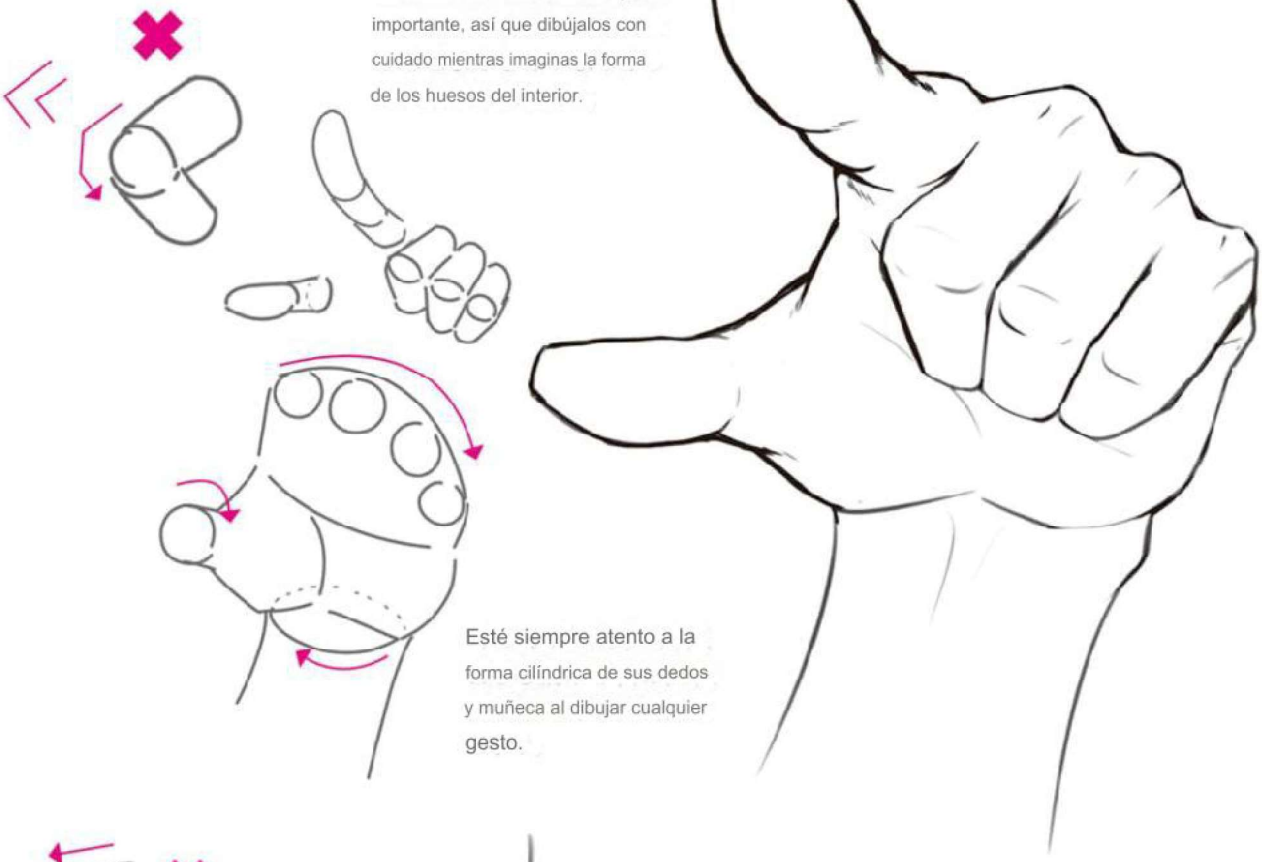
Movimientos básicos (09 Señala con el dedo



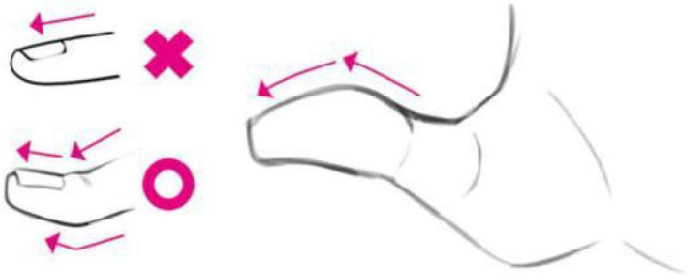


Despeje sus articulaciones y sea consciente de la distancia hasta la punta de sus dedos.

Los nudillos también son una parte importante, así que dibújalos con cuidado mientras imaginas la forma de los huesos del interior.



Esté siempre atento a la forma cilíndrica de sus dedos y muñeca al dibujar cualquier gesto.



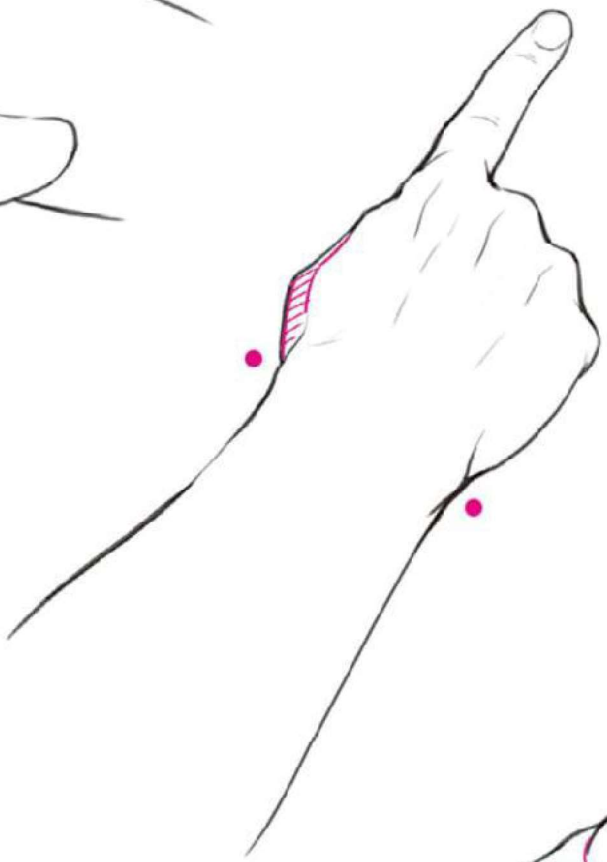
Los dedos tienen una forma ondulada muy delicada. En lugar de expresarlo con simples líneas rectas y curvas, intente agregarle nitidez, como ángulos creados por la forma de las articulaciones y curvas suaves creadas por los bultos de la carne.

¡Dibujemos claramente los puntos donde cambia

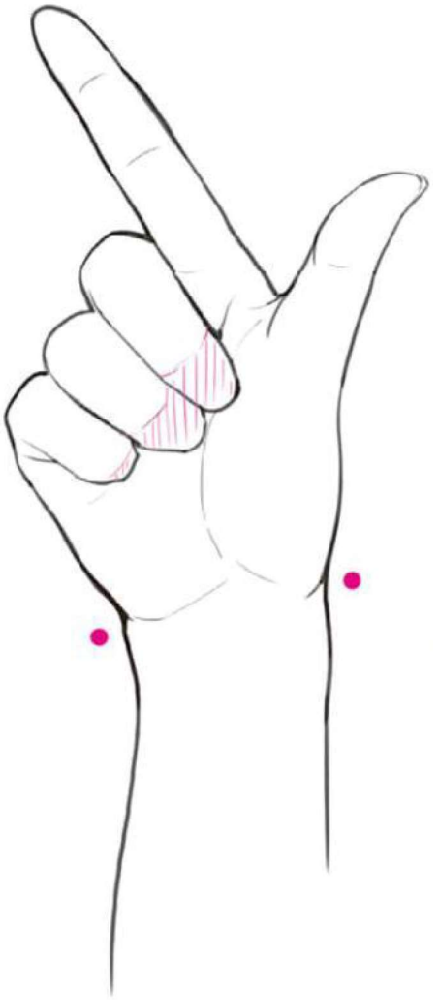
la forma, como las articulaciones, bases y muñecas de los dedos!

Al dibujar el dedo índice ligeramente curvado, da la impresión de estar esforzándose mucho.

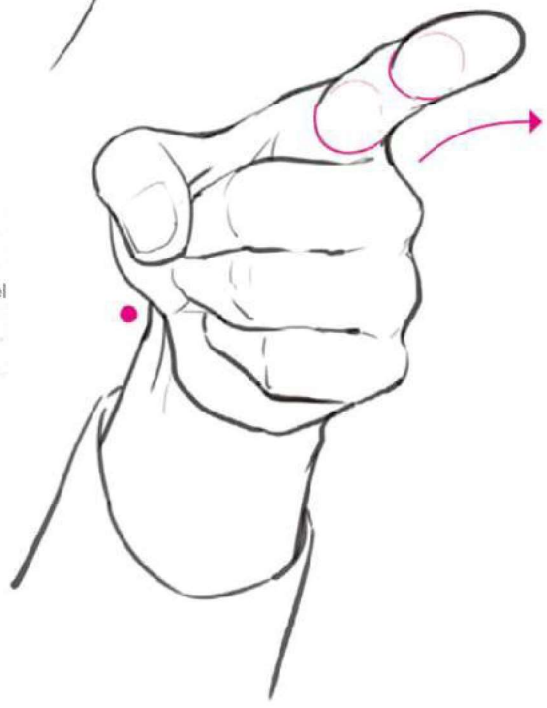
Si su dibujo requiere una sensación de frente y reverso, asegúrese de identificar claramente qué unión está dibujando.



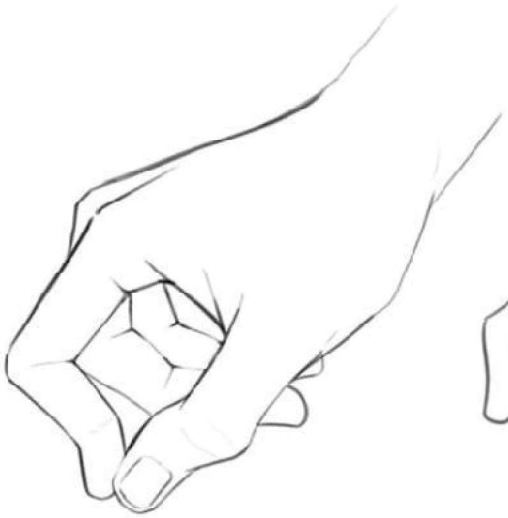
Piense en ello como un sólido cilíndrico y tenga en cuenta las envolturas.



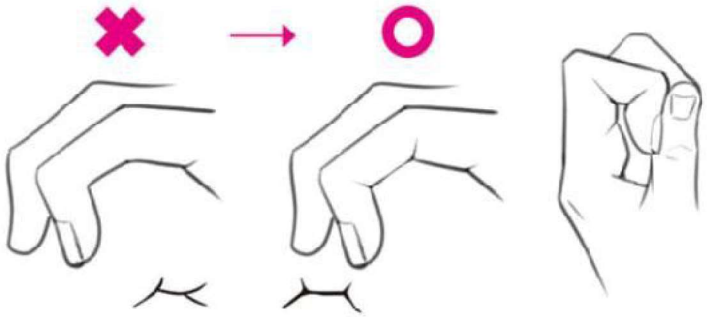
Asegúrate de dibujar claramente los puntos donde cambia la forma, como la posición del pulgar o la muñeca, para que el dibujo no pierda perspectiva ni se vuelva monótono.

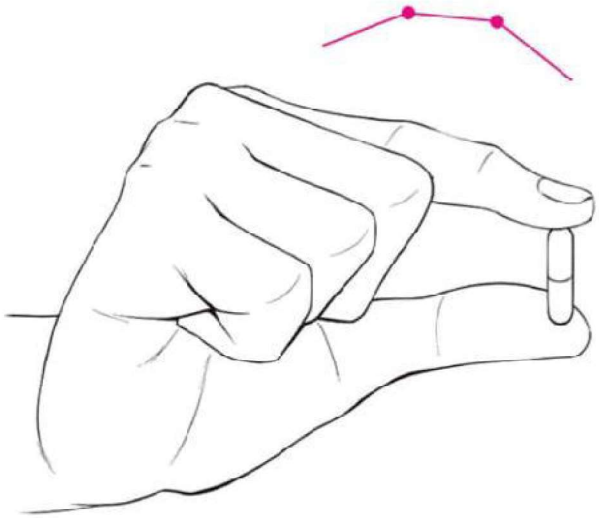


Operaciones básicas (10 pellizcos



Cuando doblas los dedos, la carne se afloja, fortaleciendo las arrugas. Al hacerlo, tenga cuidado de que no parezca espeso y congestionado.



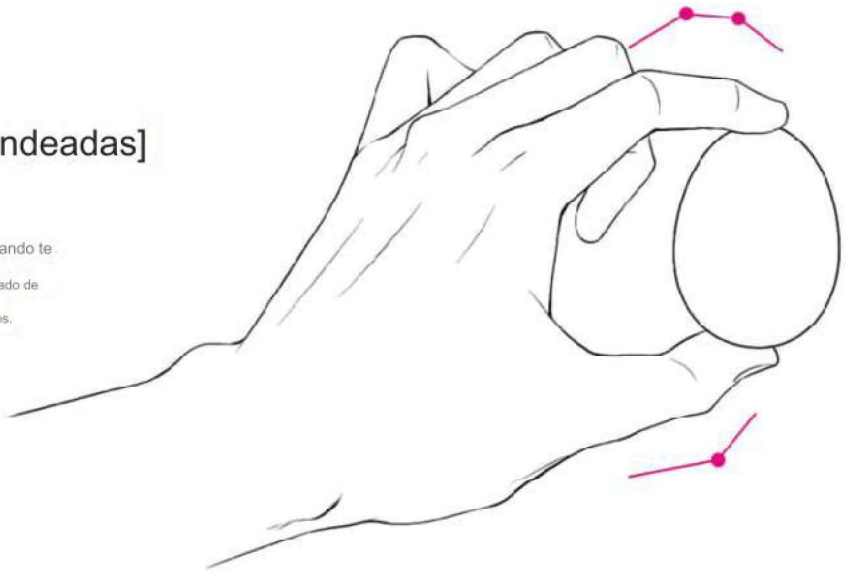


[Cosas pequeñas y largas]

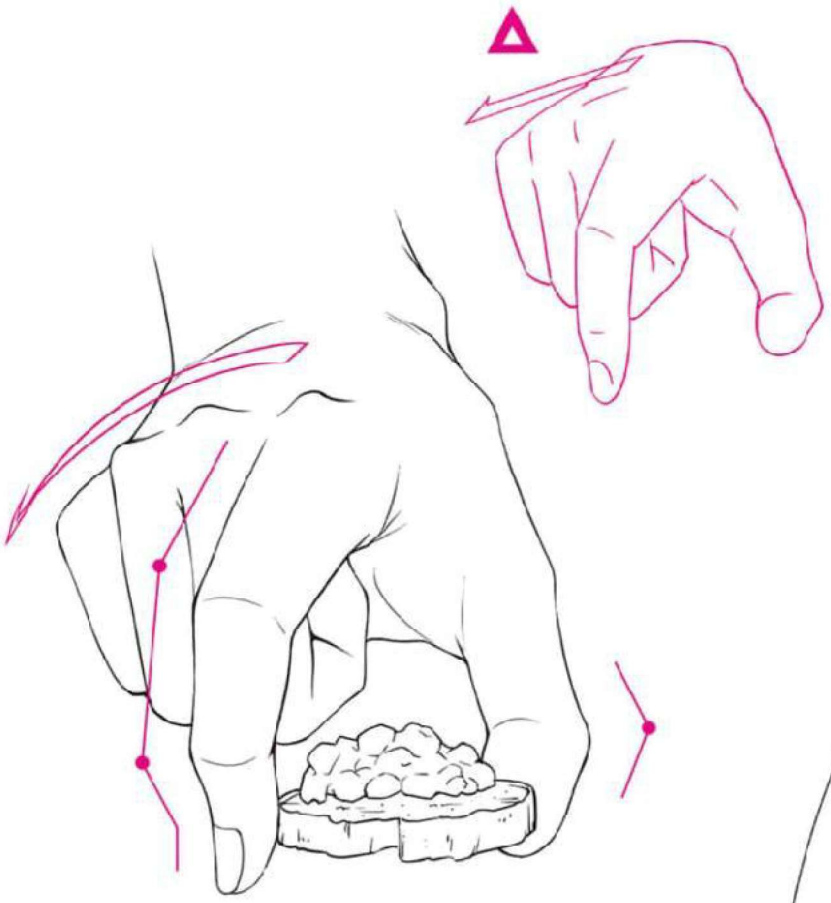
Aclarar la protuberancia de la tercera articulación.

[Cosas redondeadas]

Los dedos que estás pellizcando te ejercen presión, así que ten cuidado de qué tan doblados están tus dedos.



¡Dibujemos diferentes cosas dependiendo de la forma y el grosor de lo que estás sosteniendo!



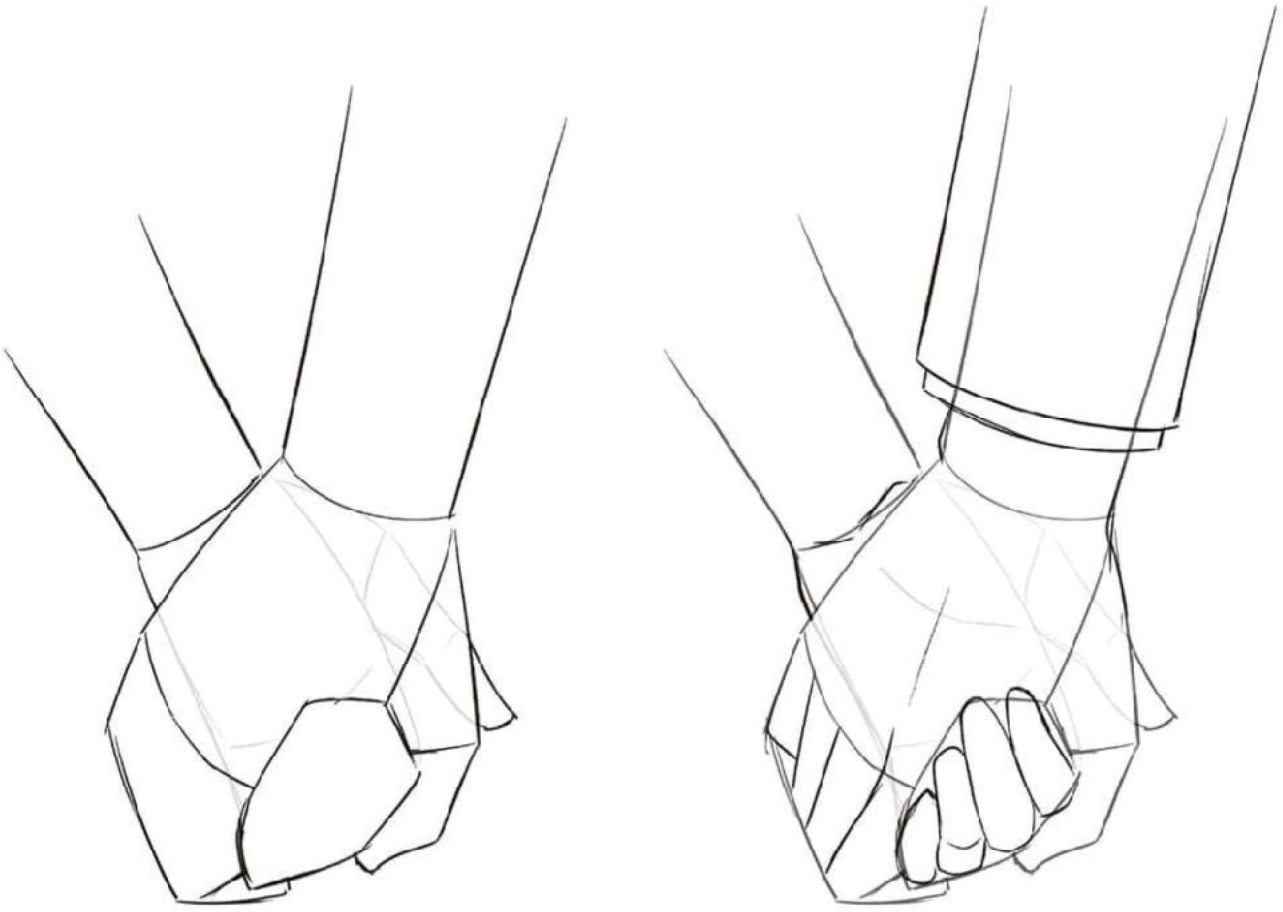
[Delgado y plano]

Cambie conscientemente el ángulo de sus dedos para que parezca que se extiende desde el dedo medio hasta el meñique.

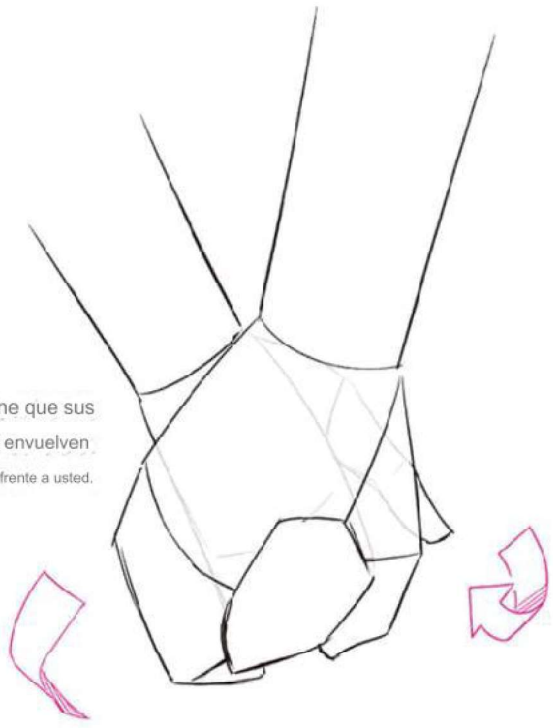
suaves como cabello, cuerdas, cortinas, etc."

Al recoger objetos blandos, evite hacerlo en línea recta. Sea consciente de la flexibilidad de sus dedos.

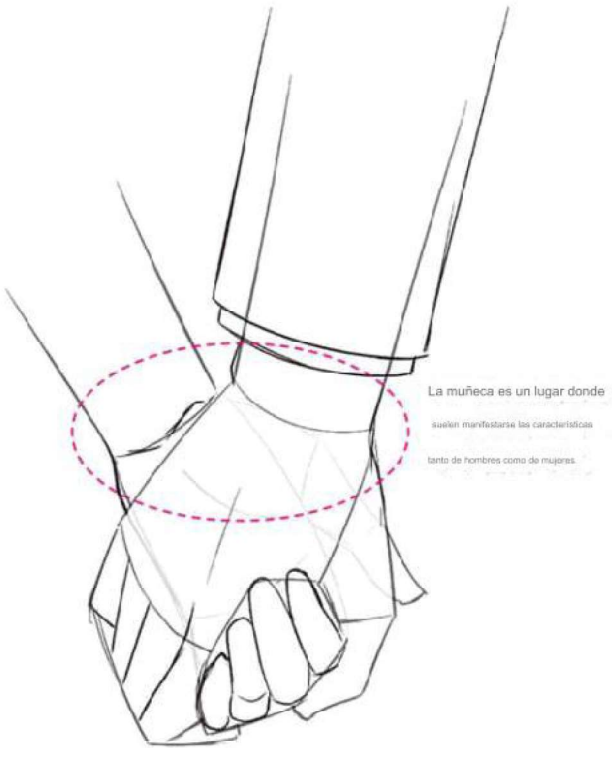
tomarse de las manos



Sea consciente del ángulo de sus brazos y manos. Comienza dibujando tu mano, que tiene las partes más invisibles, e imagina dibujar las partes que no puedes ver.



Imagine que sus dedos envuelven el área frente a usted.

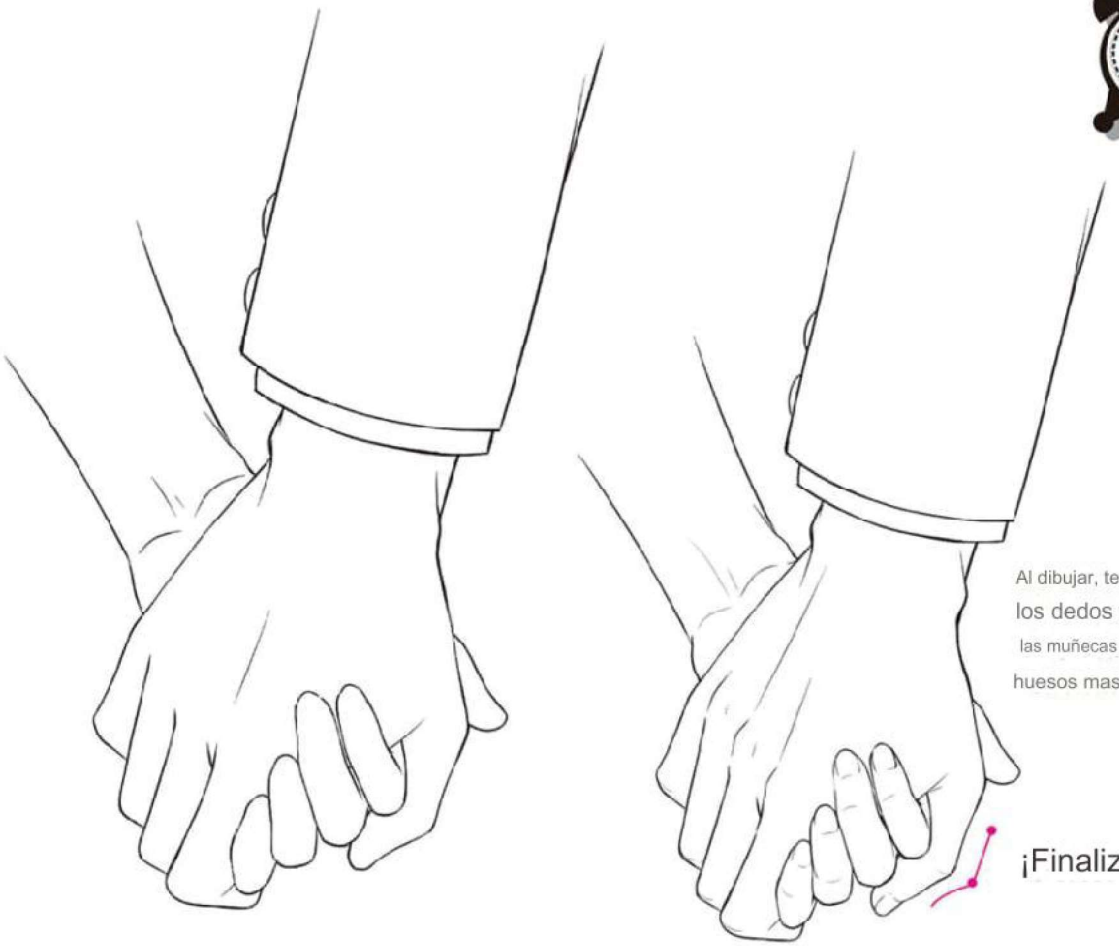


La muñeca es un lugar donde suelen manifestarse las características tanto de hombres como de mujeres.

¡Representemos claramente la relación entre envolver y ser envuelto!

Hasta su finalización

25 min.



Al dibujar, tenga en cuenta los dedos femeninos, las muñecas delgadas y los huesos masculinos.

¡Finalizar!

atadura del amante

¡Finalizar!

Primero, capturo la estructura general de cada pieza de una forma simple y luego hago ajustes a detalles más finos como los dedos.

¡Expresa tu intimidad entrelazando tus dedos!

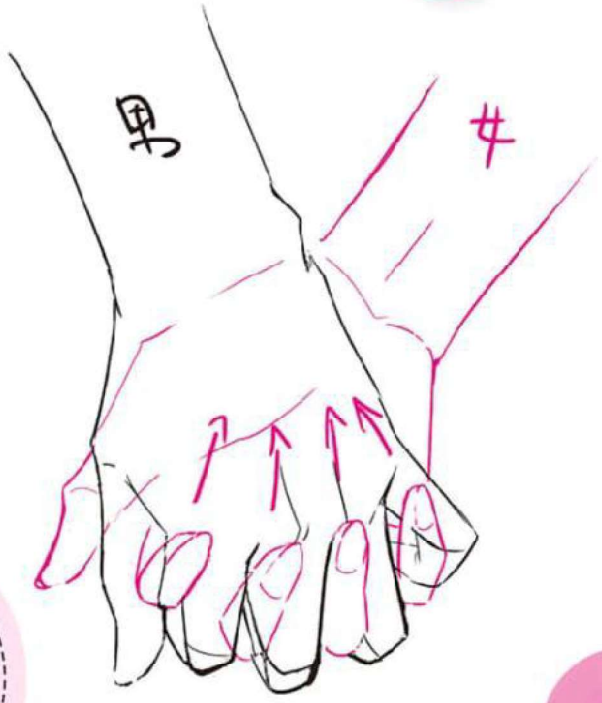
Elija una composición que tenga en cuenta los rasgos y aspectos destacados que desea expresar, como el empeine de un hombre con huesos prominentes y las finas yemas de los dedos de una mujer.

P038

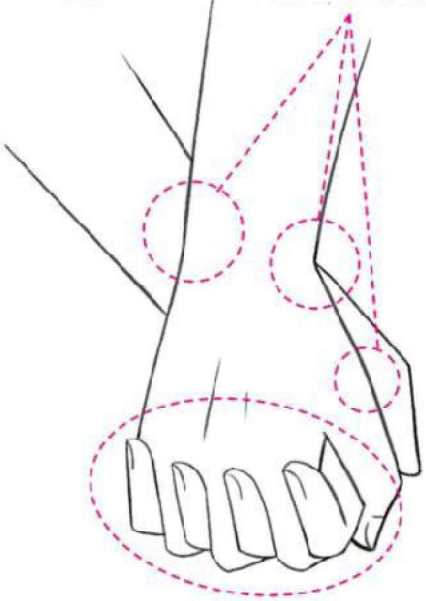
Piensa en cómo se doblan los dedos y añade un toque a las partes ocultas.

Para expresar las diferencias entre hombres y mujeres, dibuja las muñecas y los dedos de manera diferente.

Es difícil expresar los dedos entrelazados, así que averigua qué dedos son antes de dibujar.



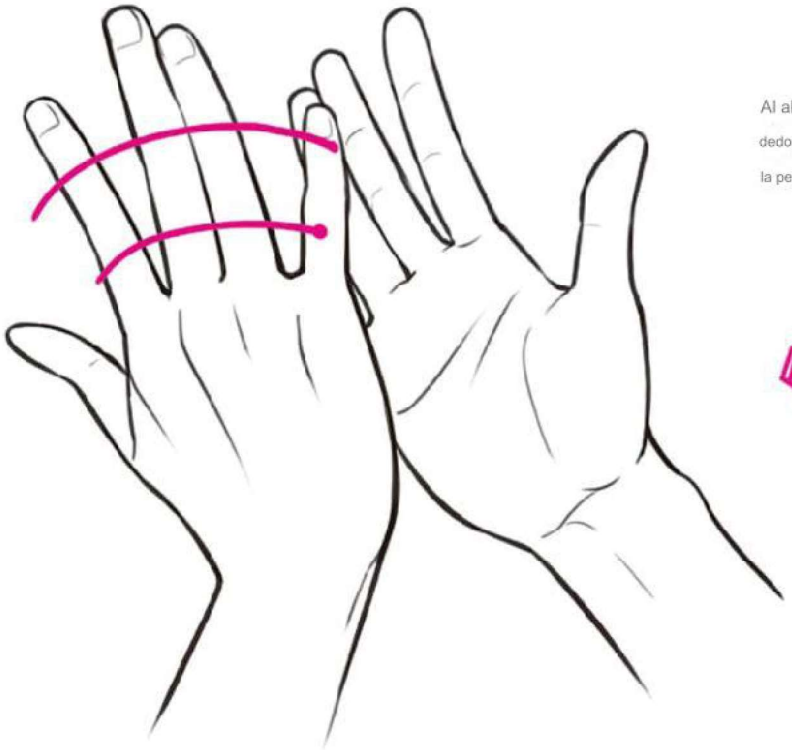
Una imagen de las yemas de los dedos reunidas en el interior.



No hay expresiones óseas y no hay diferencias entre las manos de hombres y mujeres.

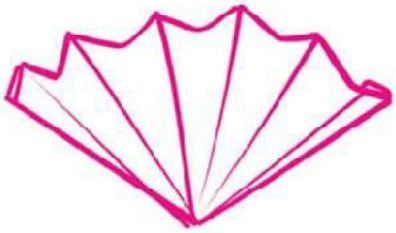
Los dedos están demasiado juntos y no parece una mano tridimensional natural.

choca esos cinco, buen toque



Al alinear las articulaciones de los dedos con un abanico, podrá golpear la pelota de forma rápida y precisa.

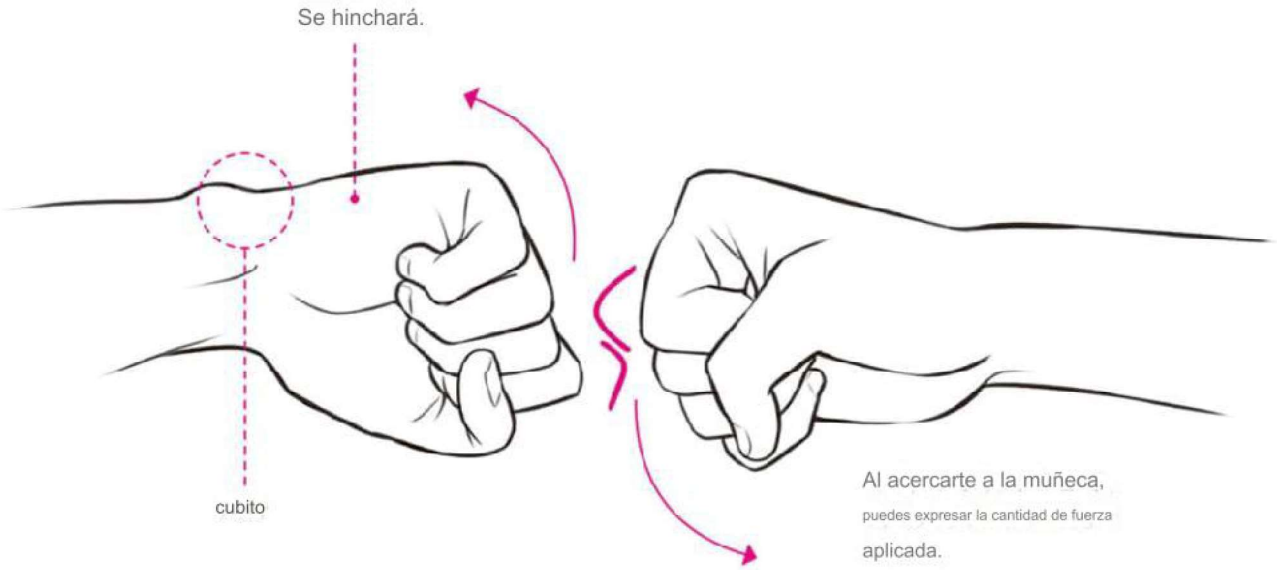
P036



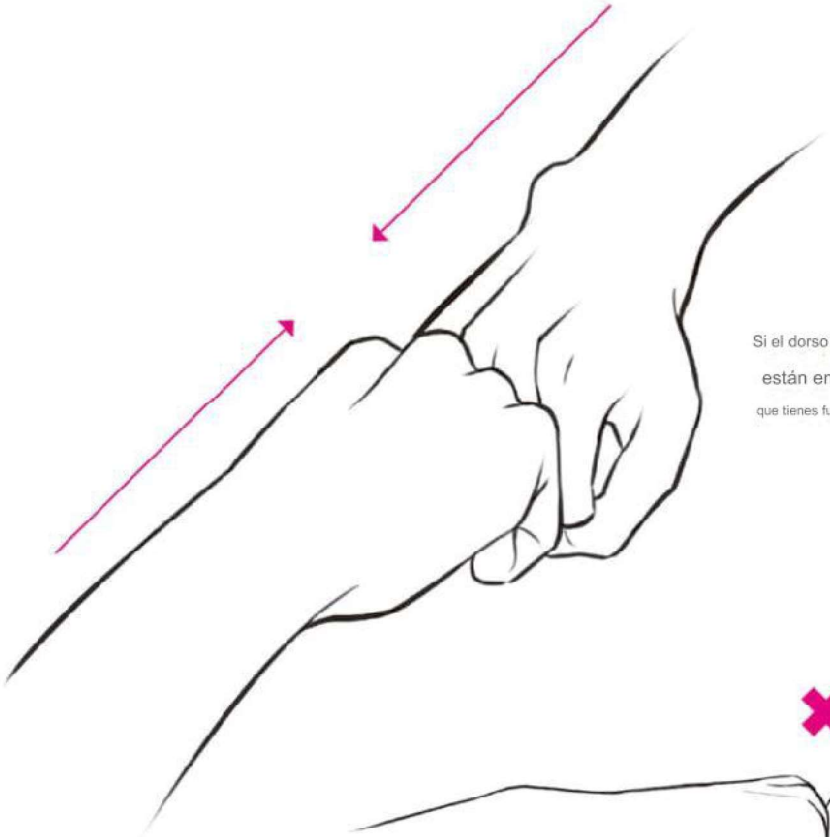
Las manos y muñecas rectas dan la impresión de estar serios y rígidos.

Extender los dedos y arquearlos hacia las puntas le da una apariencia despreocupada y enérgica.

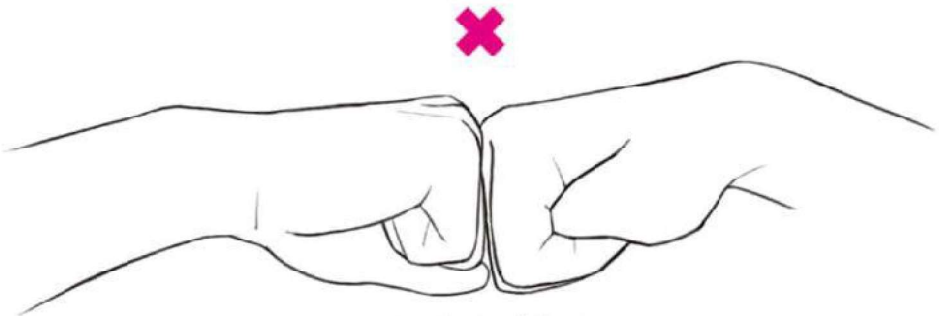
¡Expresa tus emociones con movimiento!



Al acercarte a la muñeca,
puedes expresar la cantidad de fuerza
aplicada.

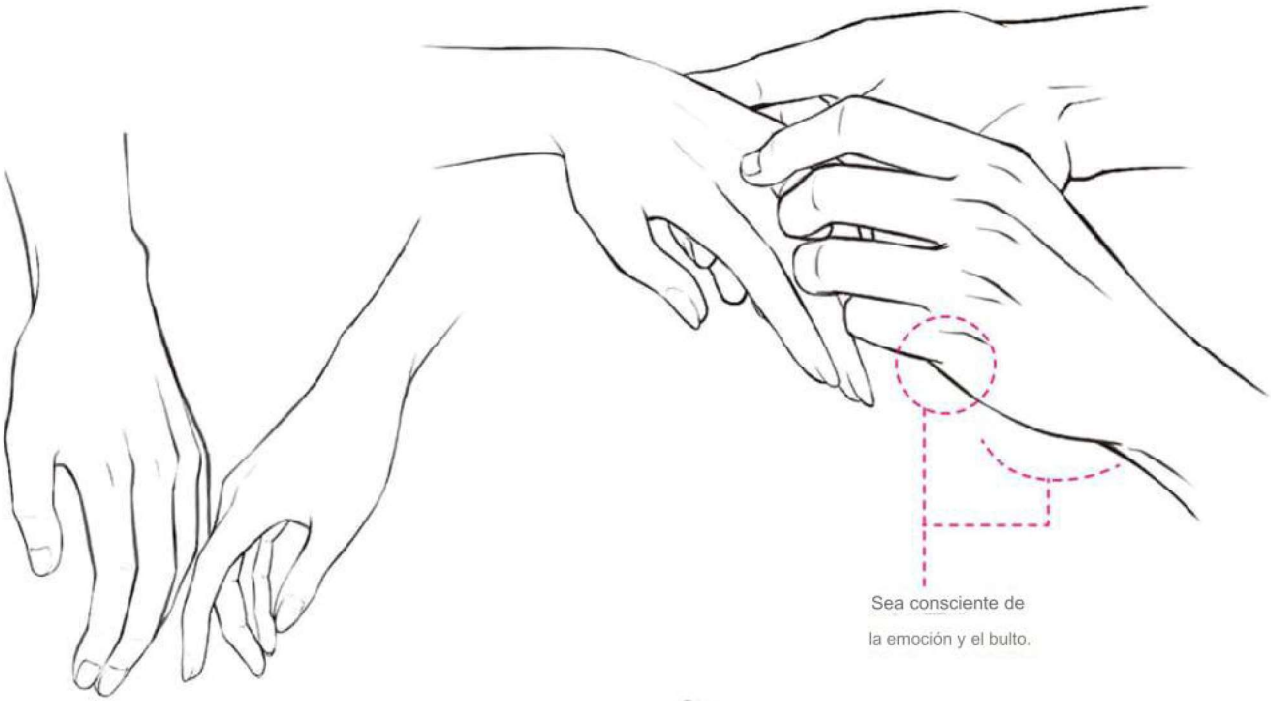


Si el dorso de la mano y la muñeca
están en línea recta, sentirás
que tienes fuerza.



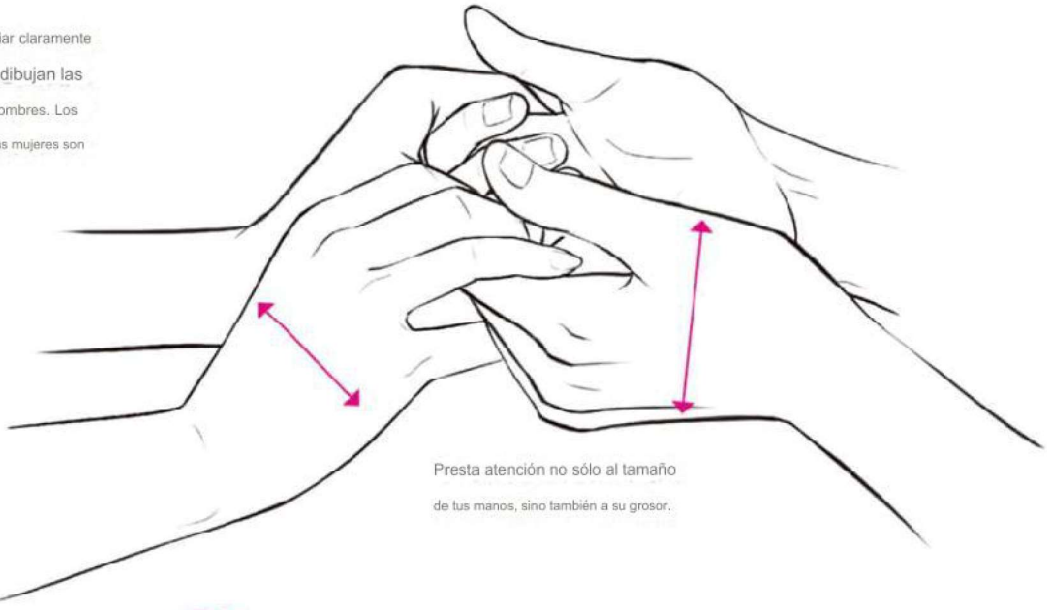
Si su muñeca está doblada en
forma de pata de perro, no sentirá
que le está aplicando fuerza.

Expresión con dirección añadida.

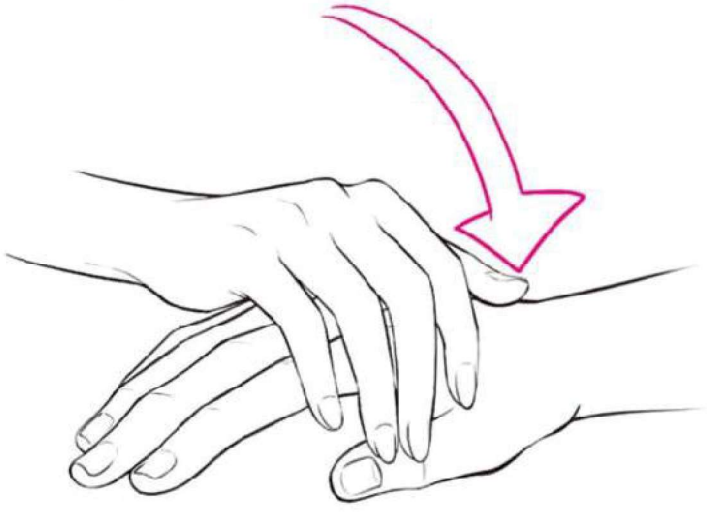


Sea consciente de
la emoción y el bulto.

Es importante diferenciar claramente
la forma en que se dibujan las
manos de mujeres y hombres. Los
hombres son robustos, las mujeres son
delgadas y curvilíneas.

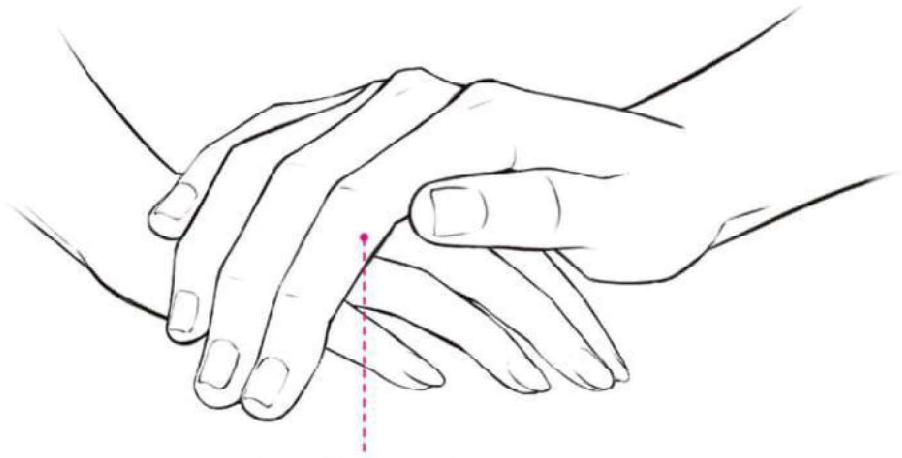


Presta atención no sólo al tamaño
de tus manos, sino también a su grosor.



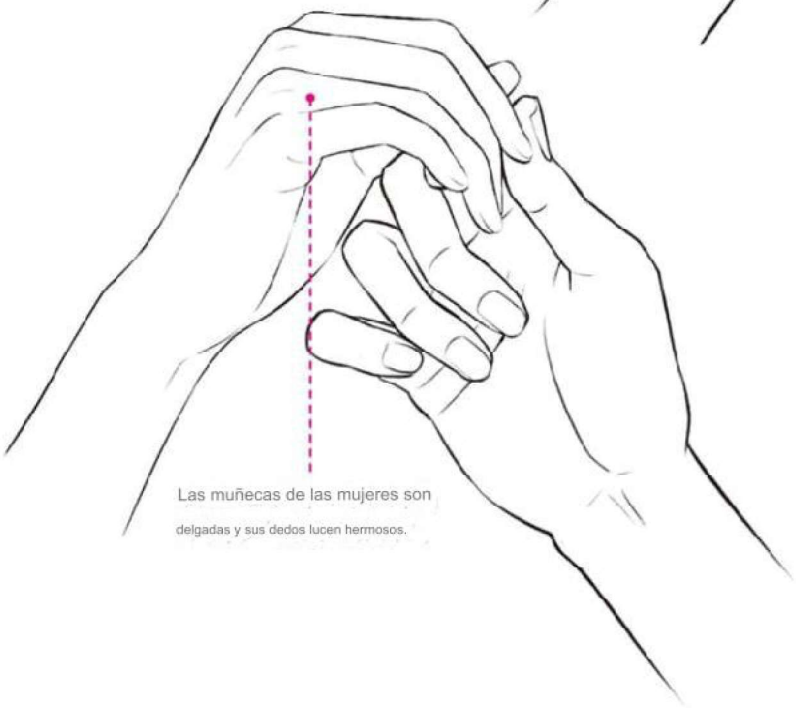
Cuando una mujer levanta la
mano, debe hacerlo de manera
suave y no con fuerza.

¡Expresemos relaciones y situaciones con las manos!



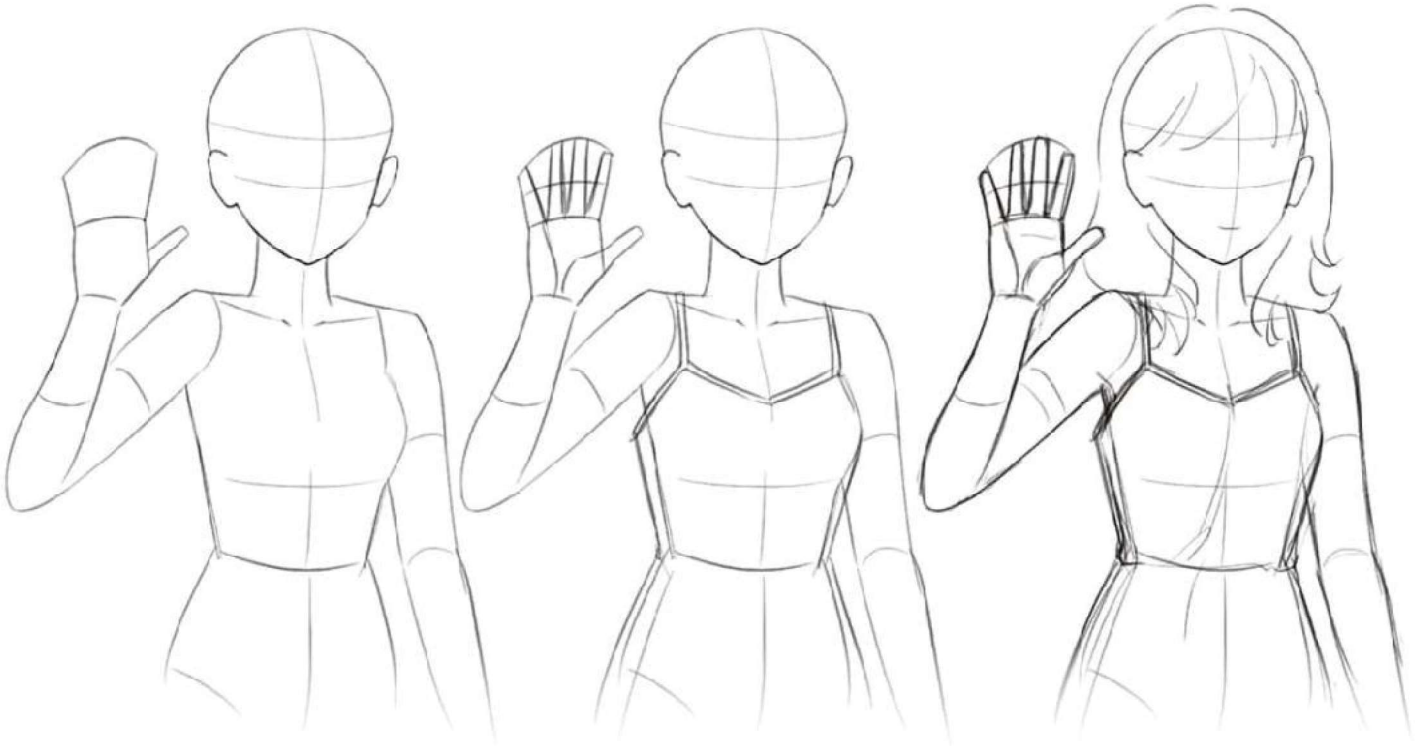
Imagina y dibuja las partes
que se superponen.

Es más fácil captar la forma
rápidamente si creas un ritmo
con el dedo índice y el meñique.



Las muñecas de las mujeres son
delgadas y sus dedos lucen hermosos.

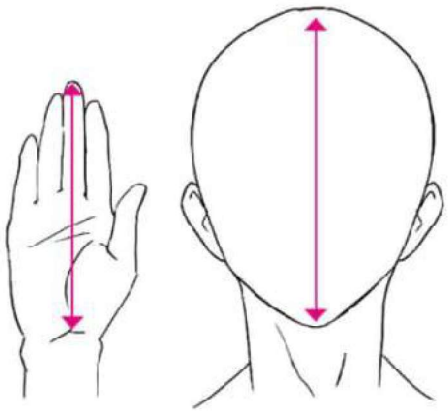
agitar las manos



¡Finalizar!

¡Presta atención al tamaño de tus manos y cara, tu línea de visión y la dirección de tus palmas!

El tamaño de las manos de un hombre va desde la frente hasta la barbilla. Las hembras son incluso un poco más pequeñas que los machos.



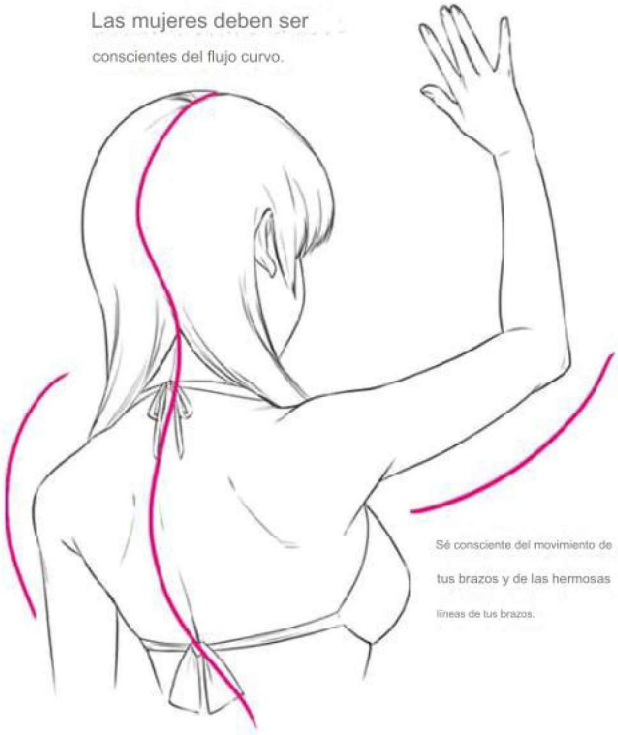
P007

Doble los dedos para dar una impresión vivaz. Como la mano está al frente, la proporción con la cara cambia.

Arrugas que se dibujan en la parte superior del cuerpo.

Verifique cada parte, como las manos, la cabeza y el ancho de los hombros. Mantén tus ojos enfocados en el objetivo.

Las mujeres deben ser conscientes del flujo curvo.



Sé consciente del movimiento de tus brazos y de las hermosas líneas de tus brazos.

Para los jóvenes, la forma en que se curvan los dedos está diseñada para dar una impresión más suave.

Si el tamaño de tu cara y tus manos están desproporcionados, no parecerá natural. Mírate en el espejo y compara la longitud de tus palmas con la longitud de tu cara.

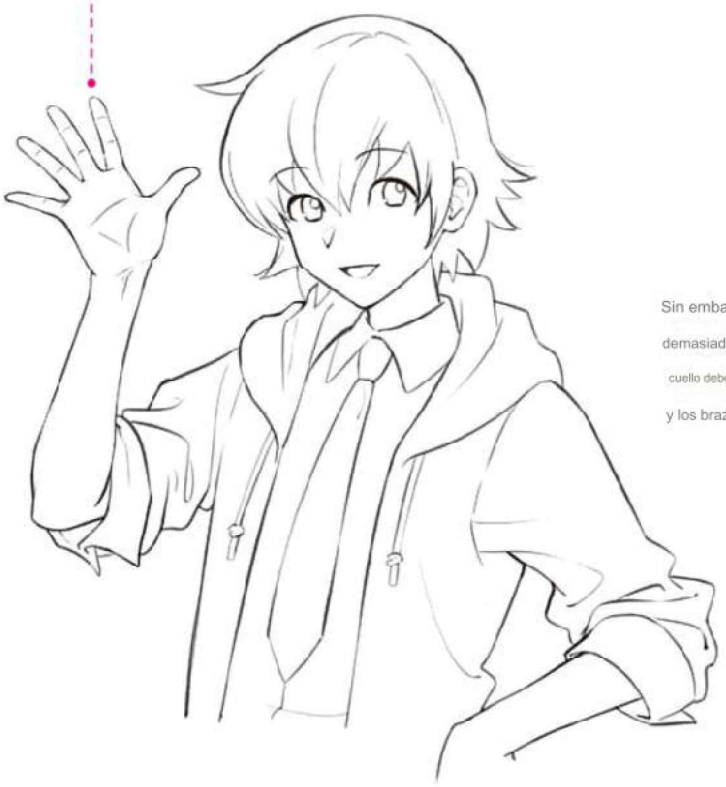
P007

Los dedos y las muñecas de los personajes de mediana edad tenían la impresión de estar anudados para darles un aspecto tosco. Mis muñecas también son gruesas.

Es más fácil sentir la sensación si tus dedos son un poco más gruesos.

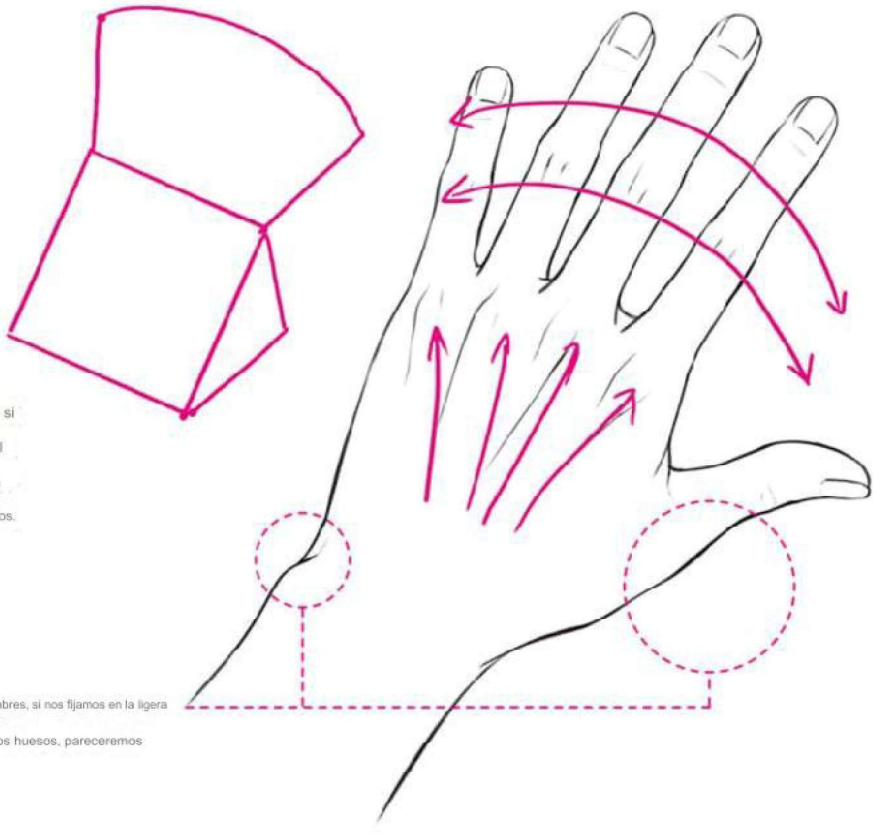
¡Hagamos que tu personaje se destaque agregando características a tus manos!

El personaje del chico guapo tiene las muñecas en ángulo para una postura relajada.



Sin embargo, para evitar parecer demasiado femenino, los brazos y el cuello deben seguir las líneas de las manos y los brazos en línea recta.

P036



Puedes dibujar la mano rápidamente si tienes en cuenta la estructura general y la captas con facilidad. Preste atención a la estructura de los huesos de los dedos.

En el caso de los hombres, si nos fijamos en la ligera protuberancia de los huesos, pareceremos más a un hombre.

La ternura se expresa no sólo por las expresiones faciales, sino también por el ángulo de las manos.

Una terrible falta de confianza en uno mismo también se refleja en la forma en que se curvan los dedos.

¡Sé consciente de la coherencia entre tus manos y emociones!

Al agregar el ángulo de la cara mirando hacia abajo, se expresa una sensación de sensualidad.

Cambie la forma en que dibuja partes lisas y partes con huesos visibles.

Cuando quieras expresar algo interesante, estira los dedos.

pon tu mano en tu cara

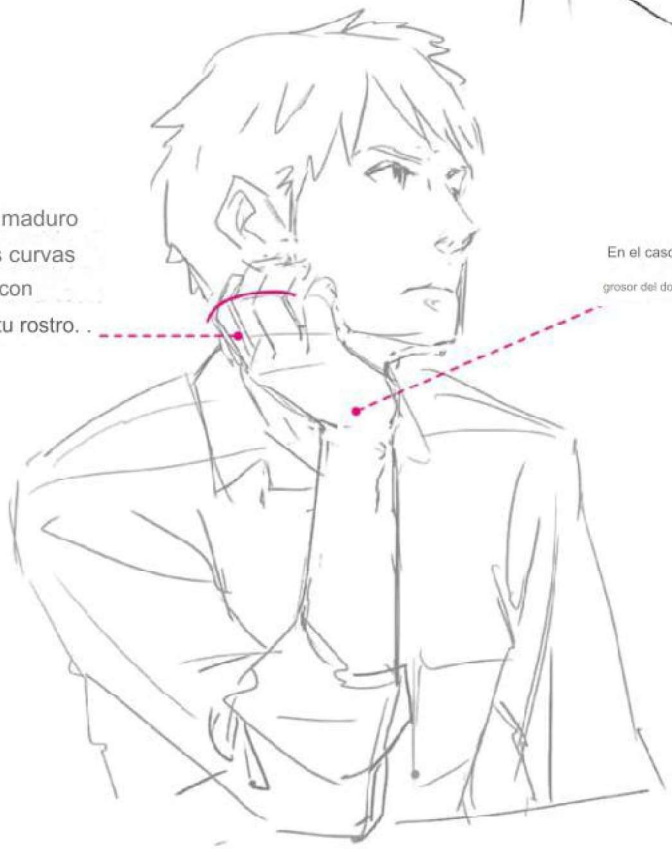
Cuando dibujes una pose en la que descansas sobre los codos, asegúrate de

dibujar el ángulo de tu cara y hombros para que luzcan naturales.

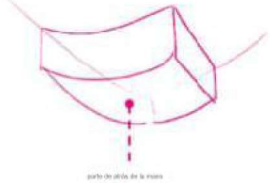
Intenta expresar las manos según la
edad y personalidad del personaje.
Cambia la forma en que tus dedos se
curvan para crear una impresión ingenua.

La posición de tus manos está
desalineada con la línea de tu mandíbula,
lo que hace que parezca
que tu barbilla no está apoyada.

Lucirás más maduro
alineando las curvas
de tus dedos con
las líneas de tu rostro.



En el caso de Aori, presta atención al
grosor del dorso de tu mano.



Pon tu mano en tu cara (masculino)

La pose con el pulgar en la barbilla parece como si estuviera sumido en sus pensamientos.

Incluso si las poses son similares, ¡intenta dibujarlas de una manera que facilite transmitir la situación!

Pon tu mano en tu cara (mujer)

La inclinación de sus muñecas le da una expresión flexible y de ídolo.

Los dedos entrelazados tienden a parecer complicados, pero incluso si se superponen de forma femenina, las yemas de los dedos siguen luciendo hermosas.

Si observa las partes superpuestas y las partes invisibles, podrá dibujar de forma rápida y precisa.

Arqueando las yemas de los dedos, puedes expresar el sentimiento de felicidad y alegría que te hace sentir emocionado.

Al cambiar la expresión de tus manos, puedes expresar no solo ternura sino también emoción.

¡Las niñas deben expresar sus personalidades e historias mediante el movimiento de sus dedos!

Al utilizar expresiones suaves no sólo con la cara sino también con los gestos de las manos, se expresa una sensación de debilidad y relajación.

Al apuntar con las yemas de los dedos hacia adentro, puede expresar sus sentimientos introvertidos. Cuando esté deprimido, trate de no estirar demasiado los dedos. Al agregar gestos con las manos a sus expresiones faciales, será más fácil transmitir su mensaje.

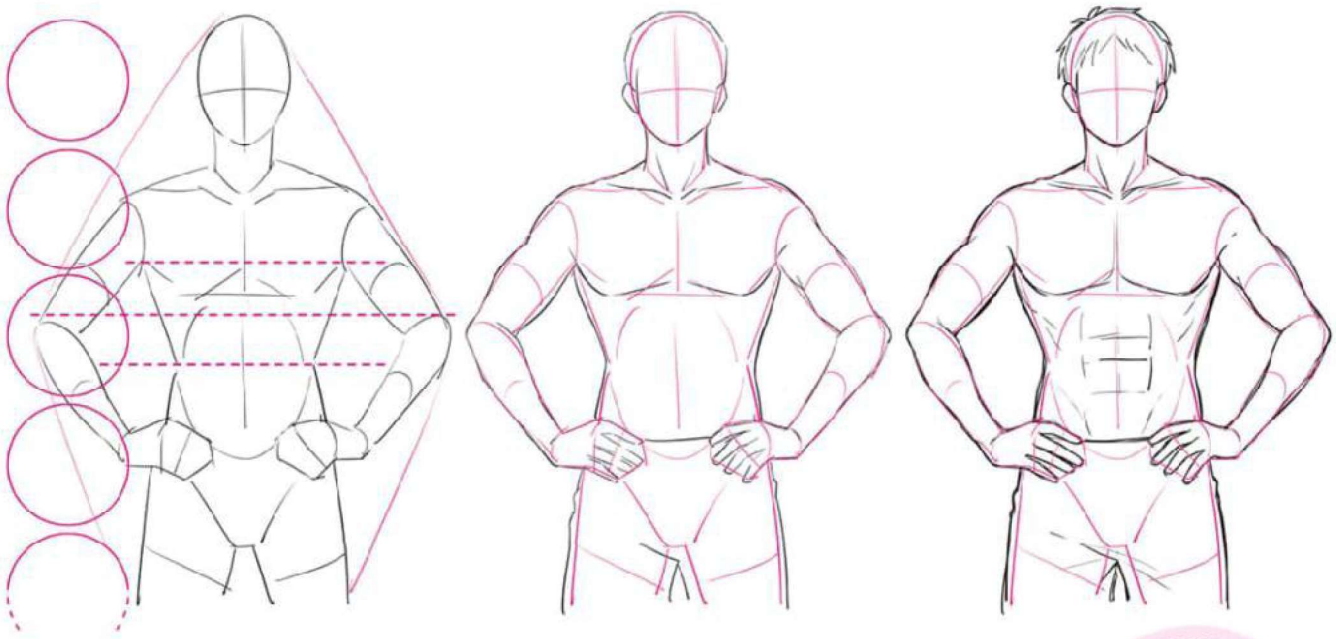
Sería interesante cambiar la forma en que se dibuja la mano dependiendo de la personalidad y el entorno del personaje, como ordenar los dedos de un personaje joven.

pon tu mano en tu cintura

Hasta su finalización

40 min.

Cuando pongas las manos en las caderas, los codos deben estar entre el pecho y el ombligo. Determinemos el estándar y observemos la posición de las piezas.



Suponiendo una cabeza y un cuerpo de 8, usemos las proporciones de cada parte como guía. Si el tamaño de la cabeza es 1, entonces el pecho debe ser el 2º, el ombligo debe ser el 3º, la entrepierna debe ser el 4º, etc.

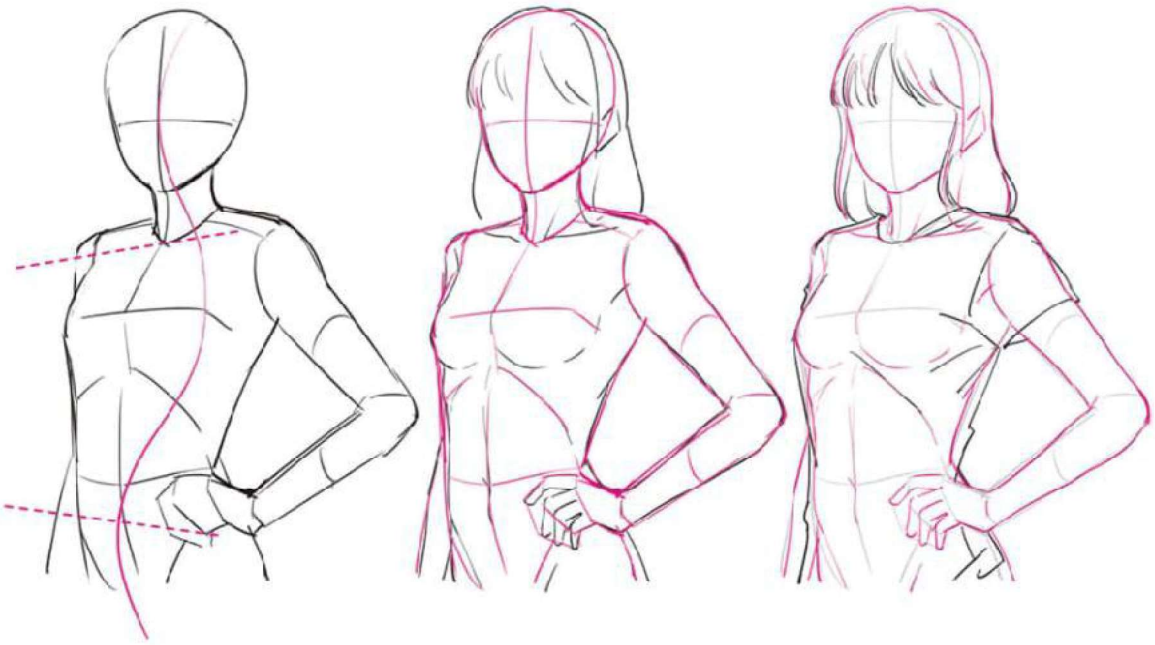
Cambia según el personaje.

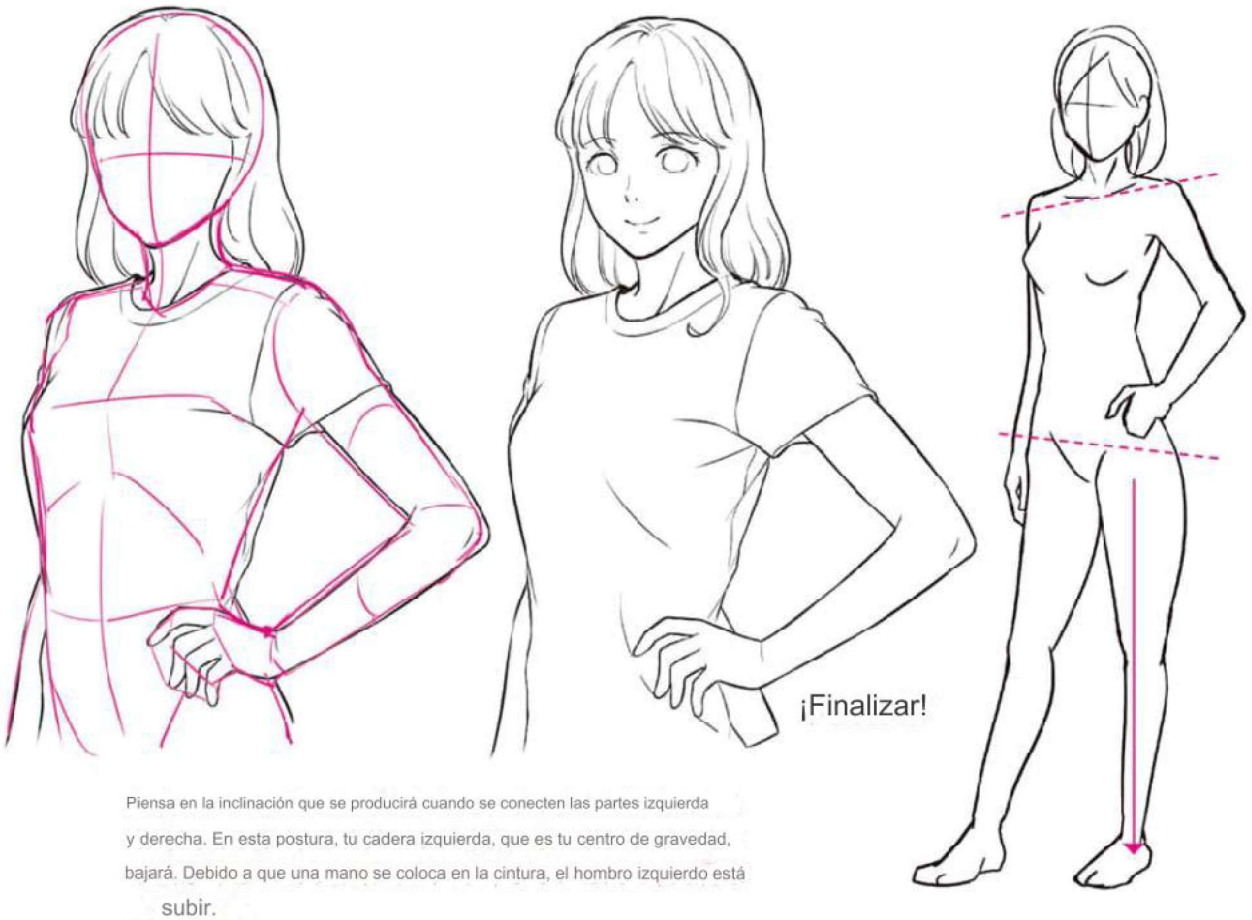
¡Finalizar!

Comprenda la proporción entre la parte superior

e inferior del cuerpo, los ángulos que parecen naturales, etc.

Las mujeres son más conscientes de las formas estilizadas sin enfatizar demasiado sus huesos y músculos. También es mejor no perseguir demasiado las arrugas. Agregue contraste a áreas importantes como codos y muñecas.



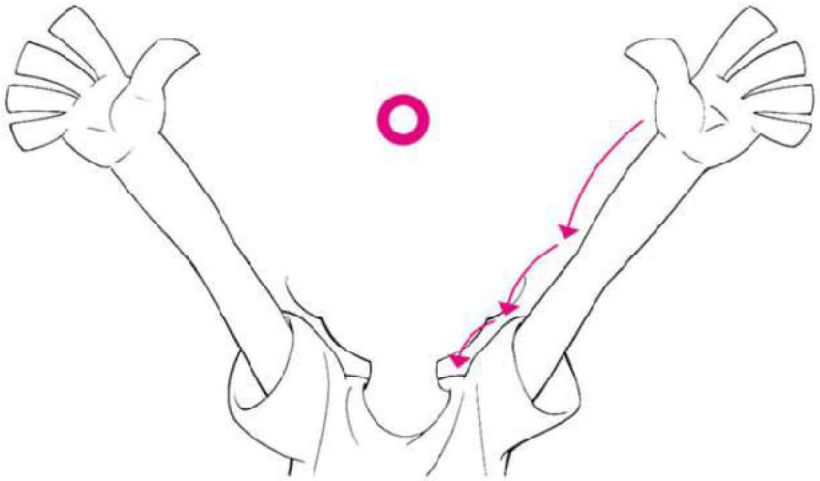


Piensa en la inclinación que se producirá cuando se conecten las partes izquierda y derecha. En esta postura, tu cadera izquierda, que es tu centro de gravedad, bajará. Debido a que una mano se coloca en la cintura, el hombro izquierdo está subir.

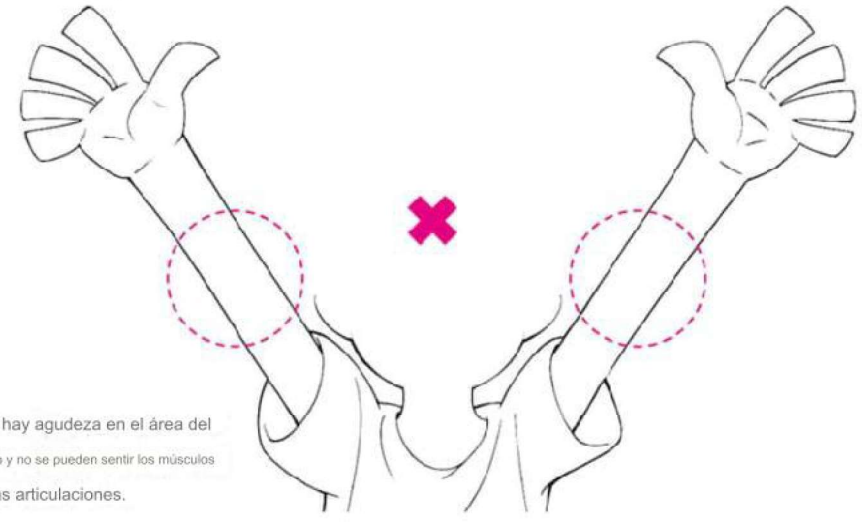
levanta ambas manos

Cuando las palmas de las manos miran hacia usted, los codos miran en dirección opuesta a usted.

P012



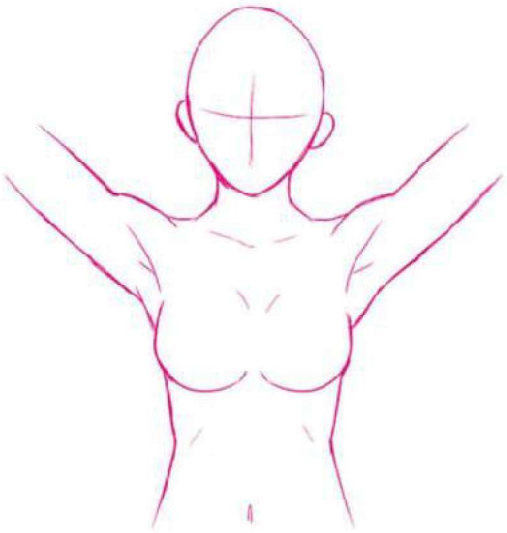
En el caso de personajes deformes, los brazos pueden volverse extremadamente delgados o gruesos. Al hacerlo, no olvide las partes generales del cuerpo (codos, brazos, hombros) para crear una apariencia elegante.



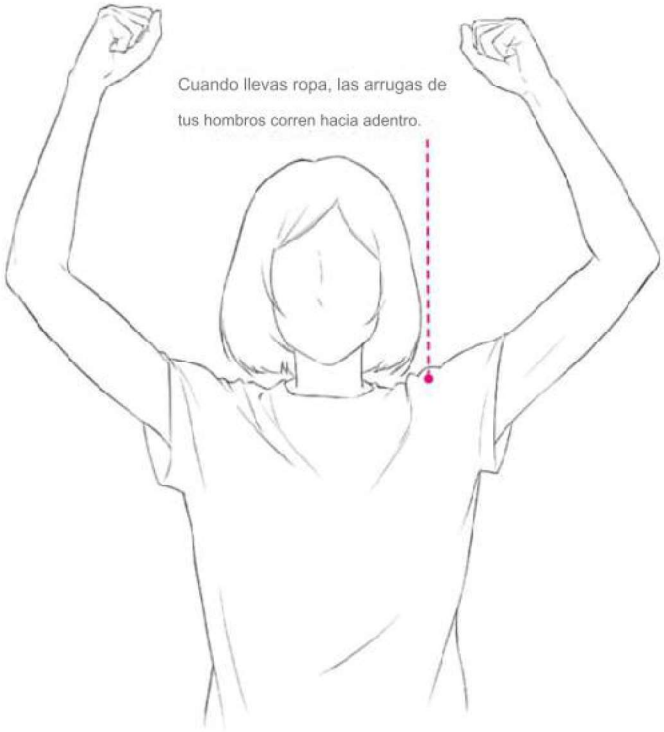
No hay agudeza en el área del codo y no se pueden sentir los músculos y las articulaciones.

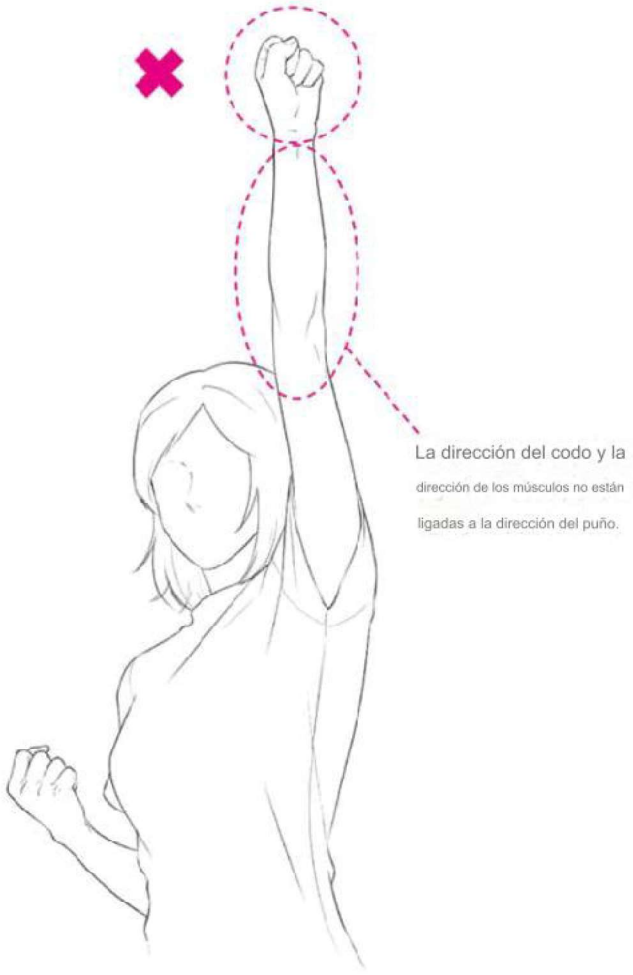
Si lo deformas demasiado, tus brazos parecerán palos. ¡Dibujemos

pensando en las articulaciones!

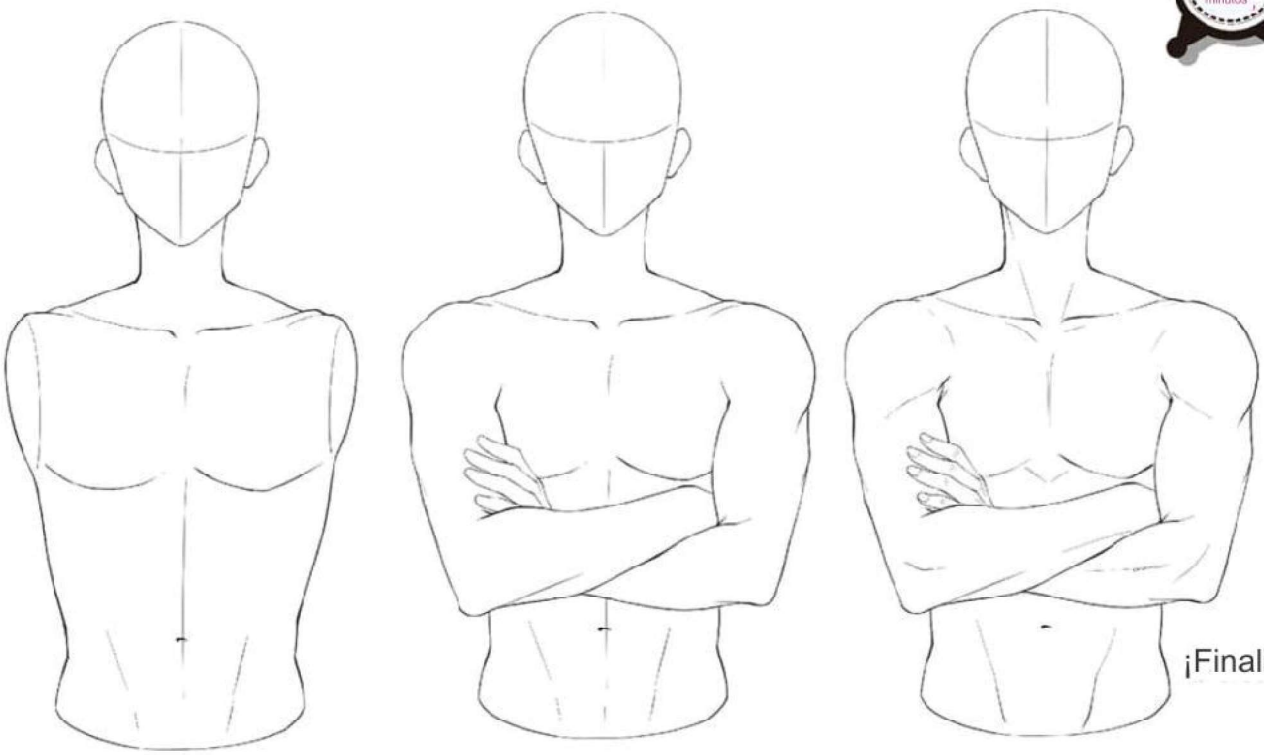


Incluso cuando el niño esté vestido, dibuje observando el cuerpo que está dentro. Los músculos desde el pecho hasta los brazos son complejos y difíciles, por lo que puedes utilizar formas rugosas como brazos, hombros y torso.

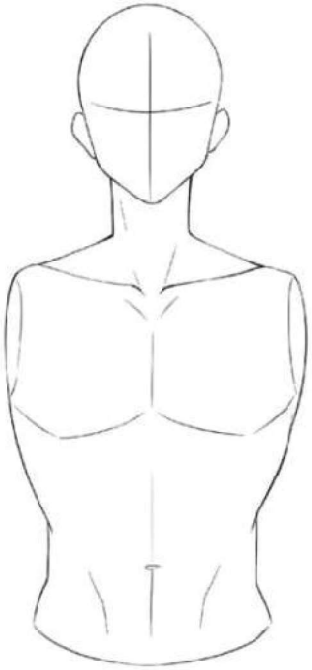




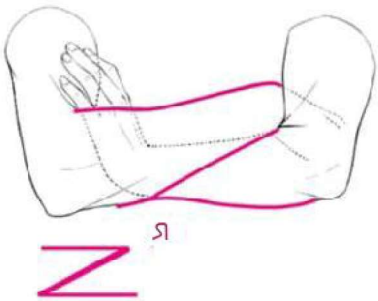
Dobla tus brazos



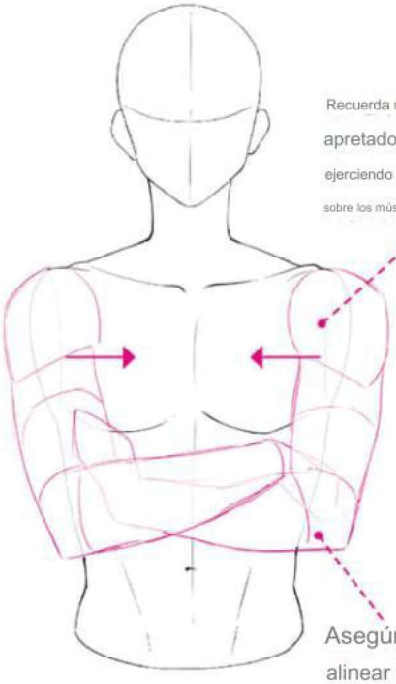
¡Finalizar!



Al dividirlo en dos partes, el torso y los brazos, puedes captar rápidamente la forma y crear una ilustración tridimensional.



Los brazos izquierdo y derecho están cruzados y el contorno se parece a la letra Z.



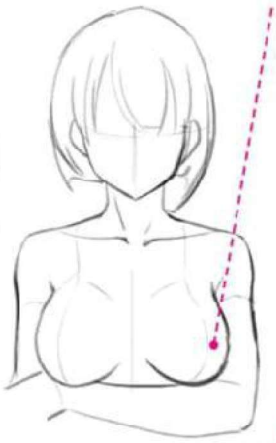
Recuerda mantener los brazos apretados. La fuerza está ejerciendo un poco de presión sobre los músculos de mi pecho.

Asegúrate de alinear tus codos con tus caderas.

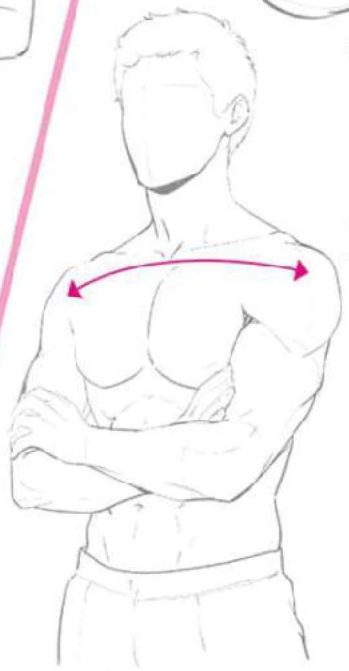
¡Tenga en cuenta los puntos clave para dibujar rápidamente las poses que dibuja con frecuencia!

Al crear una expresión de anime, la línea del pecho sobresale hacia la parte superior de los brazos para enfatizar el pecho.

Para personajes con senos grandes, dibuja el cofre de manera que descanse sobre los brazos cruzados.

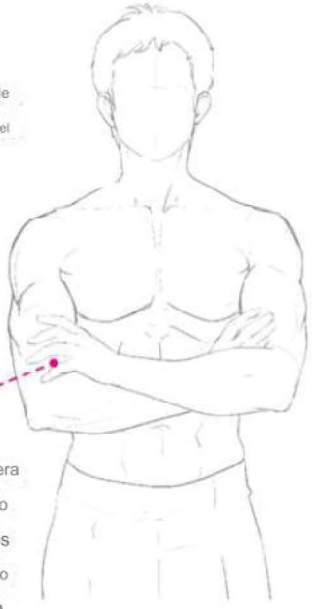


Los brazos de las mujeres son un poco más delgados, así que utiliza un contorno que tenga en cuenta las curvas.



En los hombres se destaca la prominencia de los huesos del codo. Cuando se ve desde un ángulo, esta postura debe tener cuidado de no hacer que los hombros se vean demasiado anchos en comparación con cuando se ve desde el frente.

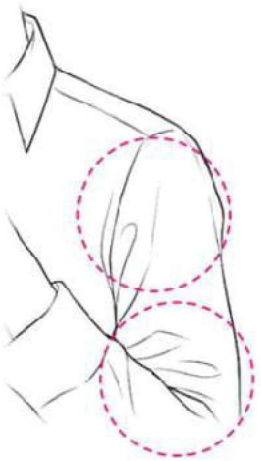
Incluso si cambias la forma de cruzar los brazos, la posición del codo sigue siendo la misma.



Puedes crear la atmósfera del personaje arqueando las yemas de los dedos o cambiando el movimiento de los dedos de un lado a otro.

ropa y manos

Las zonas donde se producen más arrugas en la ropa son en la base de las articulaciones (hombros, codos, rodillas, muñecas, caderas).



Al deformar, conviene resaltar principalmente las grandes arrugas de esa zona.

¡Aprende sobre el estado de tus brazos y cómo se forman las arrugas!

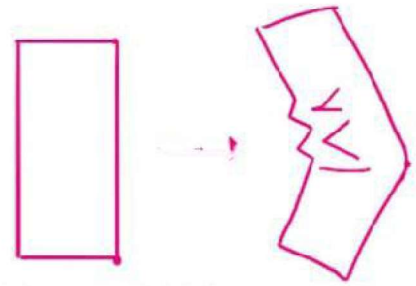
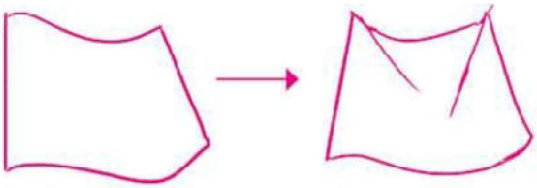
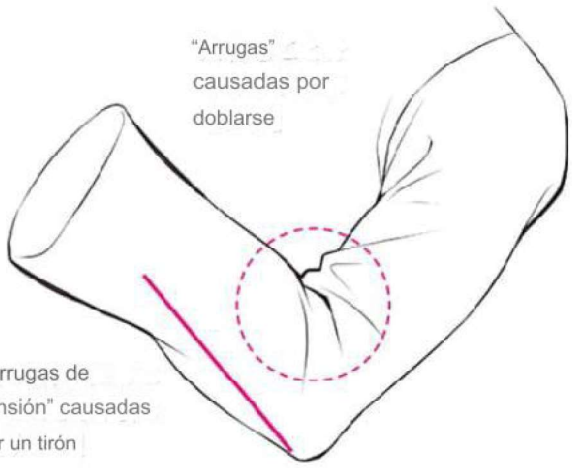


Imagen de arrugas caídas aplastadas desde arriba

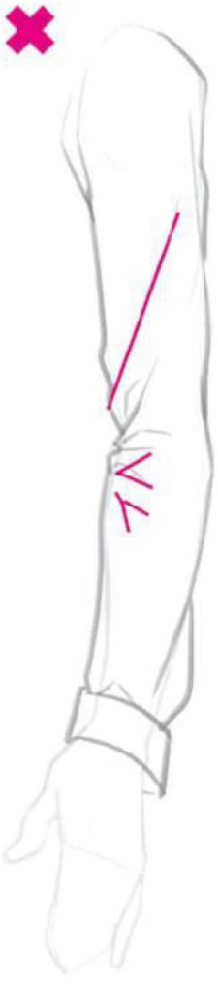


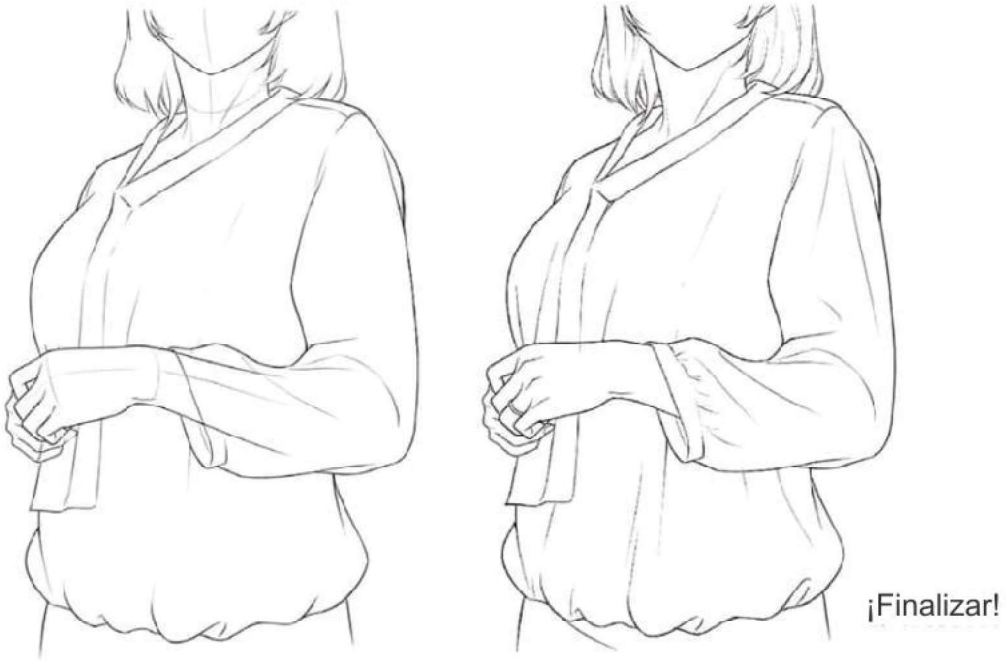
Las arrugas estiradas son similares a colgar un pañuelo.



Las arrugas son la clave a la hora de dibujar la ropa. Ten especial cuidado con las camisas, ya que las arrugas tienden a acentuarse. Es mejor comprender estos dos puntos principales: las "arrugas de desviación", que generalmente se observan en áreas como los codos y las rodillas, y las "arrugas de tensión", que se encuentran en áreas como los hombros y el torso. Puede dibujar rápidamente "arrugas de desviación" en forma de V o Y, y "arrugas de tracción" en línea recta. En primer lugar, céntrate sólo en las arrugas grandes, sin preocuparte por la estructura complicada o las pequeñas arrugas.

Si lo enfatizas más de lo necesario, tu ropa lucirá arrugada y andrajosa. Dibuja solo las líneas visibles que aparecen en las uniones, como se muestra en las líneas. Al hacer esto, también puedes expresar la textura del material de la ropa.

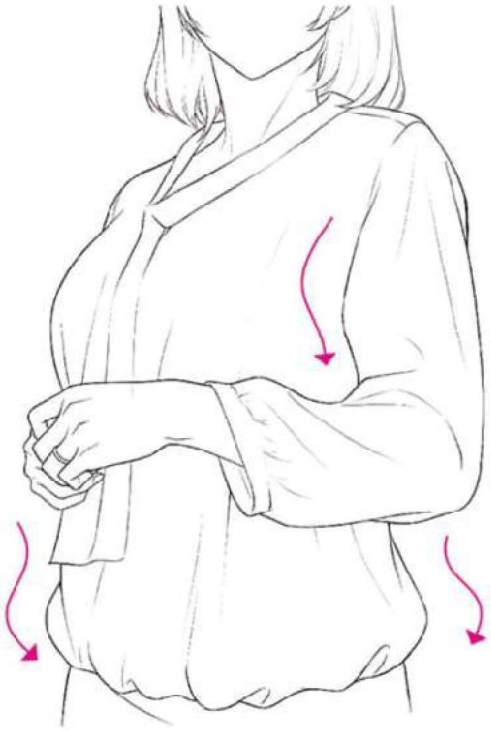


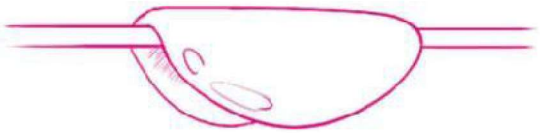


¡Finalizar!

Si dibujas bien las arrugas,
podrás transmitir fácilmente
la estructura del brazo.

¡Expresa la suavidad de tu cuerpo y material con las arrugas de tu ropa!

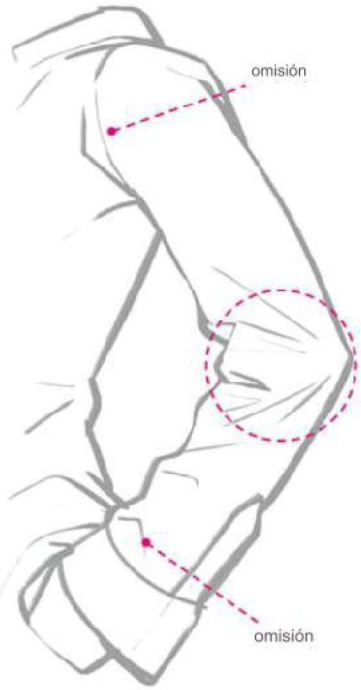




Piense en ello como colgar globos de agua en un tendedero. Los hombros y otras áreas retomarán las líneas de tu cuerpo, y la parte inferior quedará suave y hundida.

La ropa hecha de telas suaves puede hundirse bajo la influencia de la gravedad. Trate de crear arrugas que fluyan como cortinas. Incorporemos también matices curvos en las líneas.

Incluso se puede hacer que la ropa voluminosa parezca natural agregando arrugas que indiquen la presencia de los brazos.



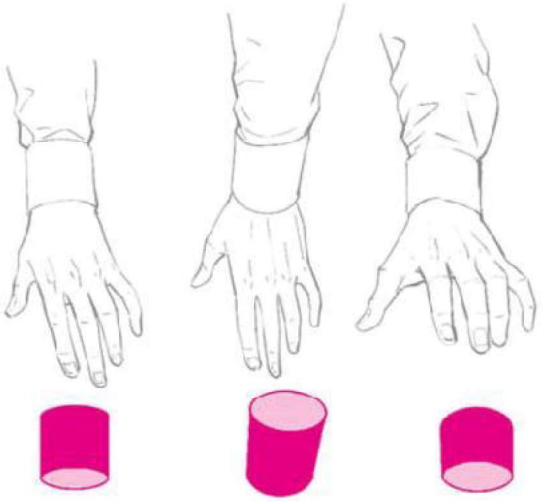
Intente eliminar algunas de las pequeñas arrugas de su ropa para que el acabado luzca prolijo.

Arrugas necesarias para enfatizar los codos.

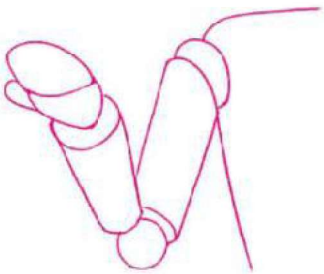
Cuando se trata de camisas, preste atención a los puños ajustados y a las formas y texturas nítidas.

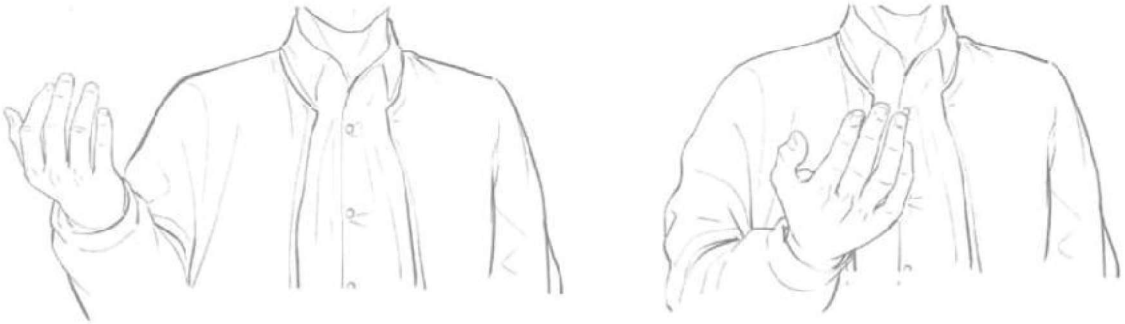
¡Tenga en cuenta el ángulo y la altura de los brazos de los puños!

Si comprendes bien la estructura de las mangas, podrás dibujar los brazos en tres dimensiones. Reemplacémoslo con un cilindro simple y dibujémoslo teniendo en cuenta la parte trasera invisible.



Si observas la forma de las mangas en tres dimensiones, puedes dibujar claramente los brazos que sobresalen por delante del cuerpo. Intente mirarse frente a un espejo mientras cambia el ángulo de su brazo.





pies

como dibujar

Al dibujar el estilo y la pose del personaje,

La parte más importante.

En cuanto a las proporciones,
primero trato de ajustar las
piernas y luego ajustar las proporciones generales.

Aunque juega un papel importante, como resaltar la feminidad o masculinidad y
dar movimiento al personaje, es una parte particularmente difícil de
representar. Siempre me abastezco de escenas interesantes de manga y anime y las estudio.

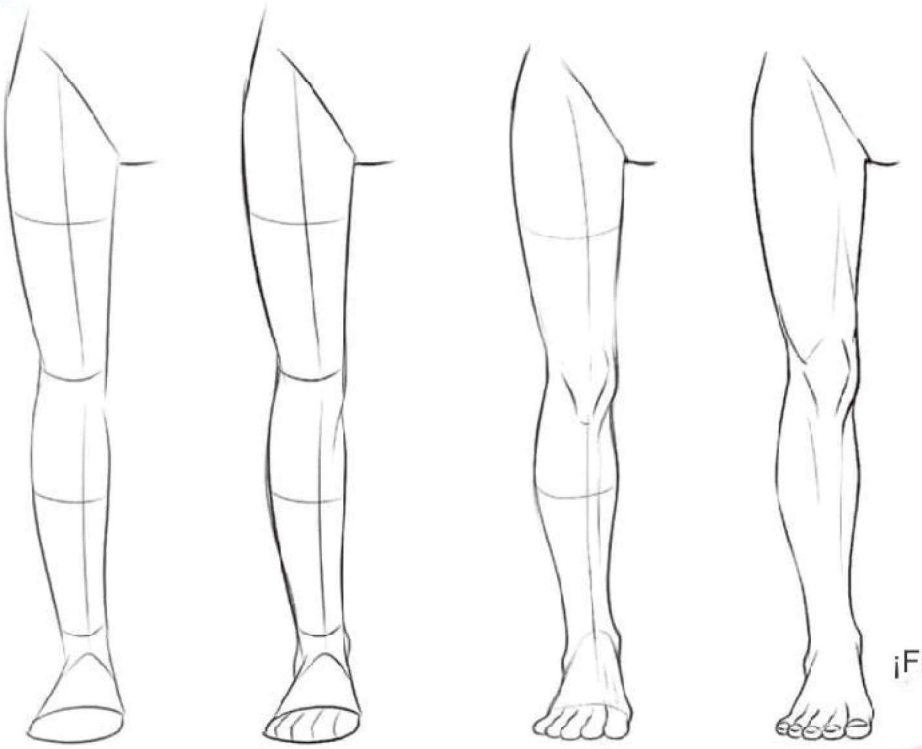
Dado que es una gran parte del cuerpo,
siempre tenemos en cuenta cómo encajarlo en el marco de la
pantalla designado sin dejar de lucir natural.

Destacar el personaje a través de cosas como el ángulo
de flexión y el área de contacto con el
suelo ayudará a mejorar el rendimiento general, así
que lo reviso una y otra vez mientras dibujo.

pies

Piernas

Pose básica 01 de pie.



Hasta su finalización

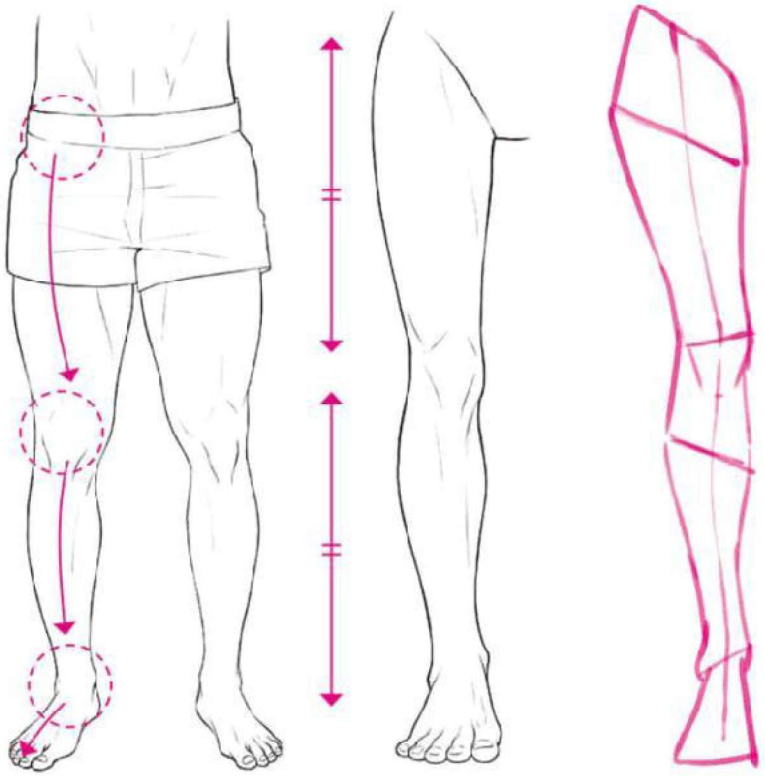
15 minutos.

P008

¡Finalizar!

Al dibujar el pie, preste atención a las posiciones de las tres articulaciones. El flujo del pie cambia en tres puntos: las caderas y la base de los muslos, las rodillas y los tobillos. A continuación, desde la base de las caderas y los muslos hasta las rodillas, y desde las rodillas hasta la zona de contacto con el suelo, mantenga distancias aproximadamente iguales. Tenga en cuenta las curvas en el exterior del contorno y las líneas rectas en el interior.

Tenga en cuenta que, visto desde el frente, su centro de gravedad está en ambos pies.

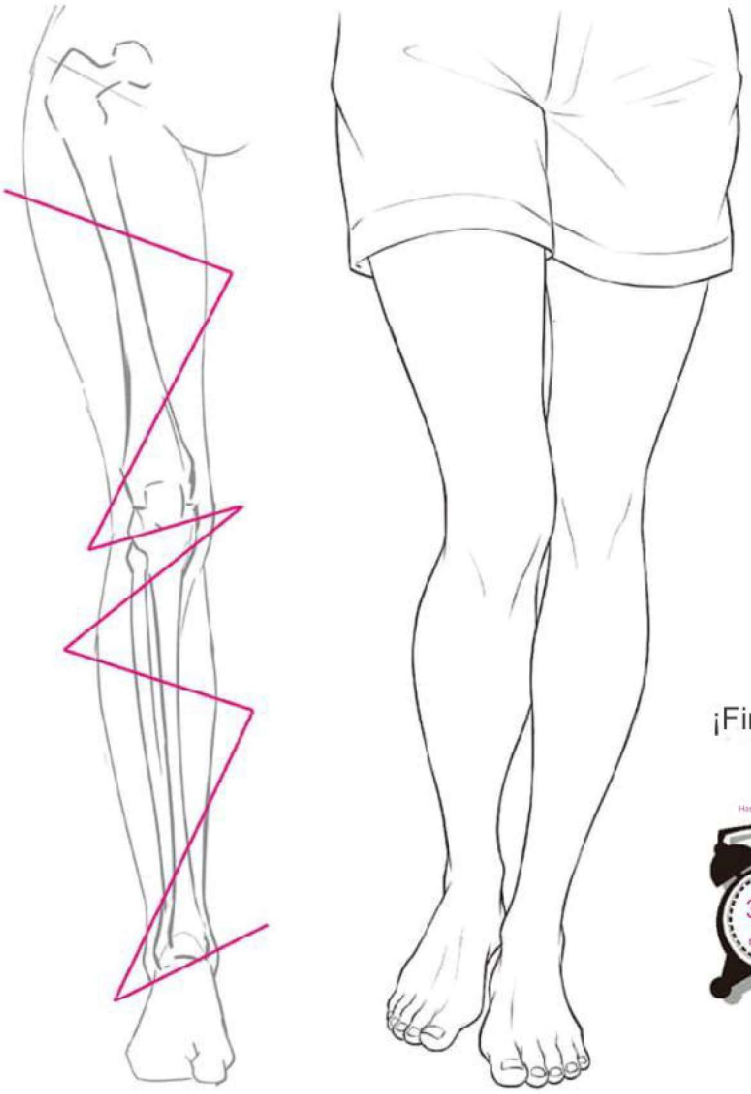


¡Aprende a dibujar de una manera que equilibre todo tu cuerpo!

Los pies de las mujeres tienen más grasa que los hombres, por lo que se sienten más suaves. Si lo captura en términos de curvas, será más fácil tener una idea y permitirá dibujar más rápido.

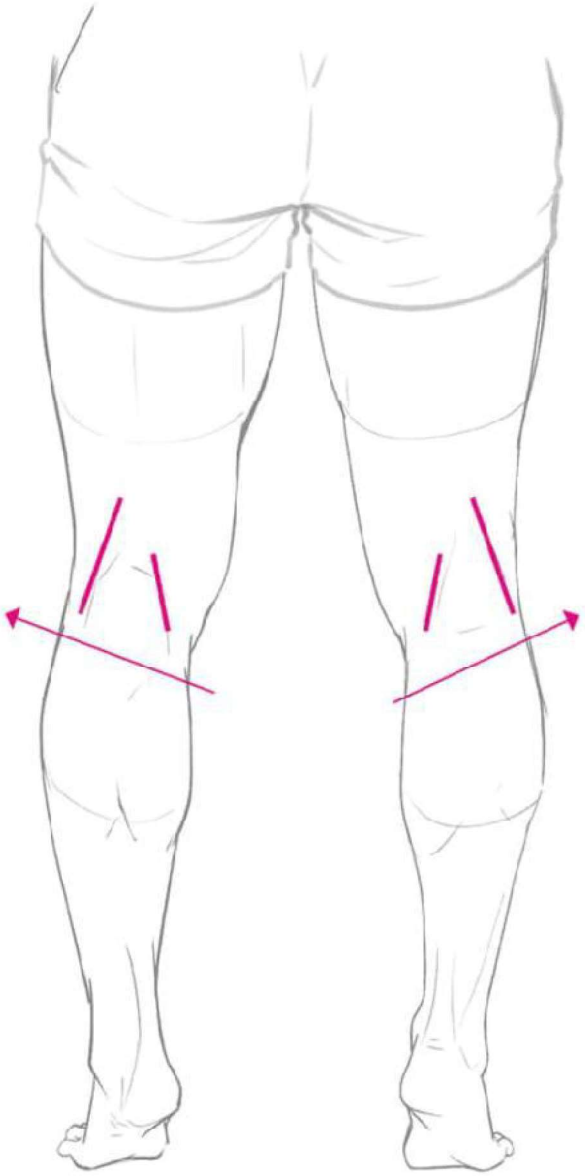
Incluso si los movimientos de las piernas izquierda y derecha son diferentes, si eres consciente de las diferencias en el flujo de cada articulación, no será monótono.

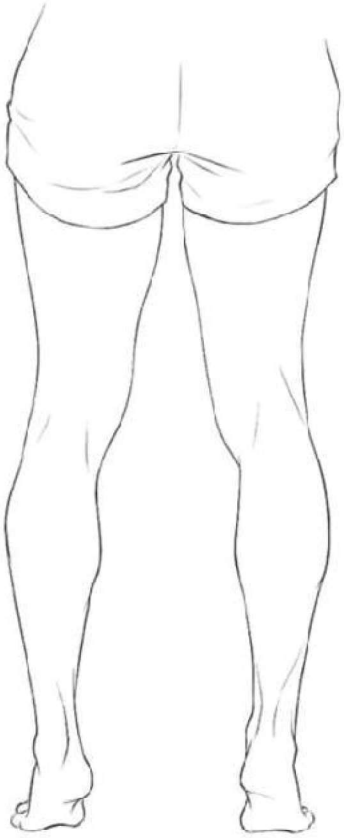
La silueta de tus piernas se verá nítida y atractiva si la línea que conecta los contornos izquierdo y derecho forma un flujo en zigzag similar a la letra Z.



¡Finalizar!

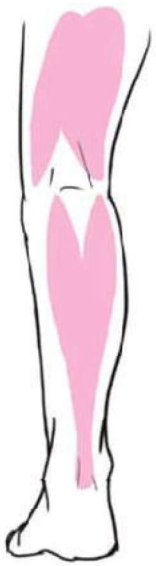
Postura básica del pie 01 De pie

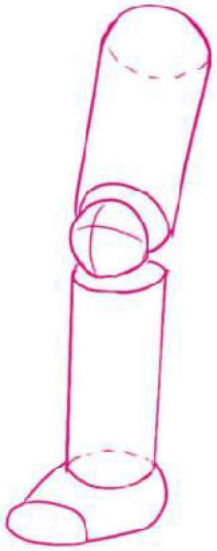




Cuando miras toda tu pierna desde atrás, notas que los músculos fluyen de manera diferente que cuando la miras desde adelante. Intenta resaltar sólo las partes distintivas y expresarlas de forma concisa.

Para los músculos detrás de las rodillas, tenga en cuenta la forma de "C". Dibuja una línea que conecte el interior y el exterior del pie de modo que suba ligeramente hacia el exterior.



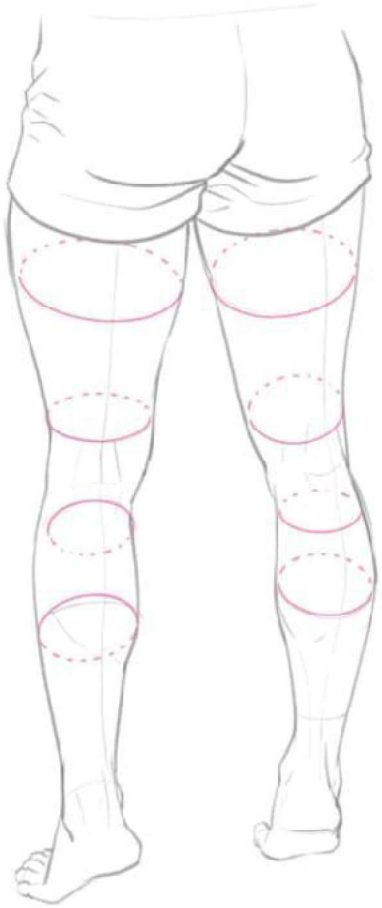


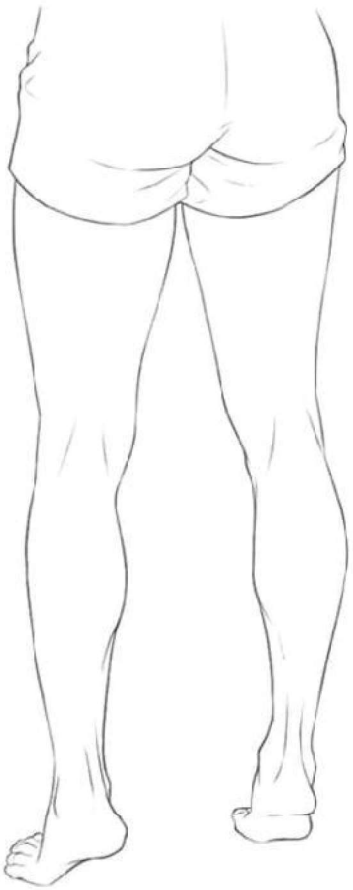
Usemos el cilindro para captar el golpe de los pies izquierdo y derecho en qué dirección miran. También tenga en cuenta que la dirección cambia en cada articulación.

¡Entendamos las características del esqueleto y los músculos del pie!

El tendón de Aquiles comienza en el talón formando una V invertida. Además, al dibujar un ángulo difícil, tenga cuidado de dividirlo en varias partes y reevaluarlo.

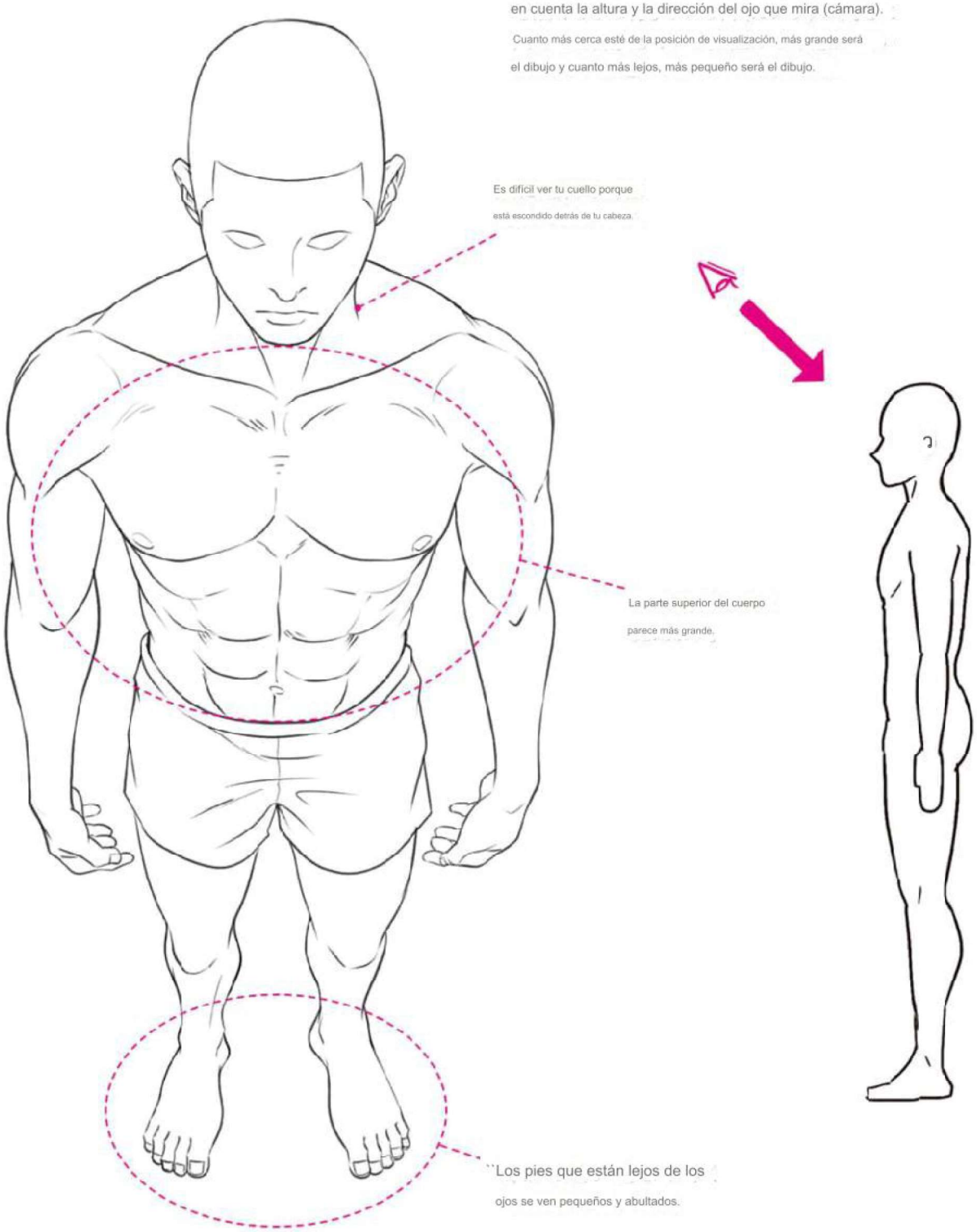
P009



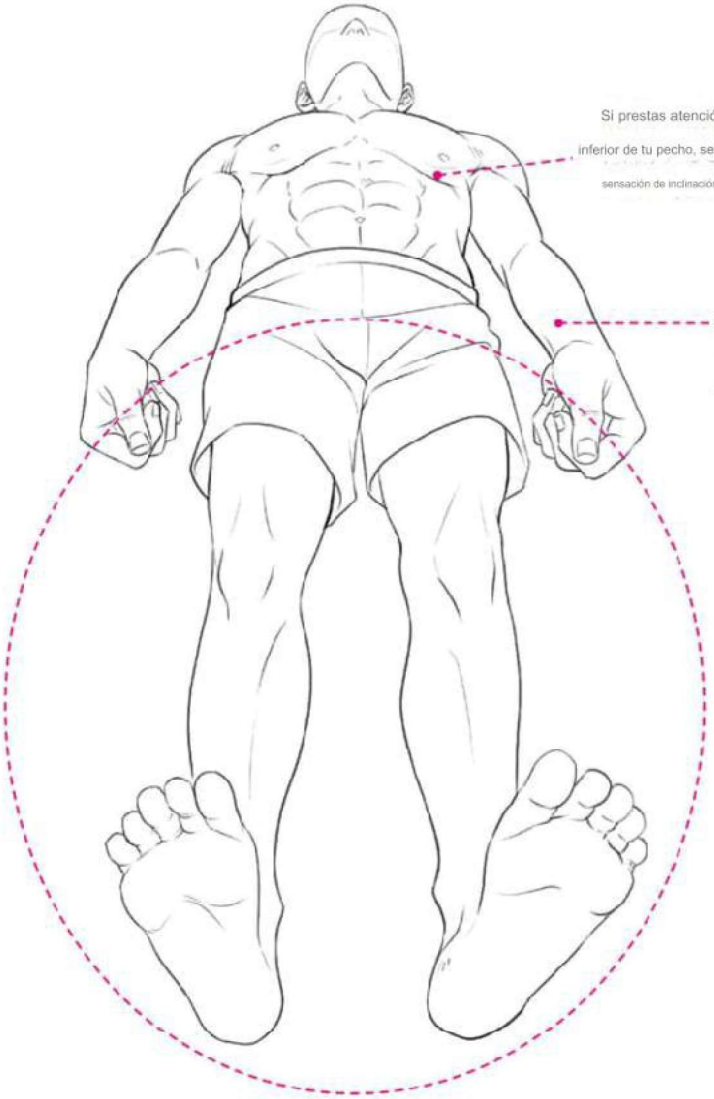


Posturas básicas de los pies (01 de pie

Al dibujar vistas aéreas o aéreas (ángulo alto/ángulo bajo), tenga en cuenta la altura y la dirección del ojo que mira (cámara). Cuanto más cerca esté de la posición de visualización, más grande será el dibujo y cuanto más lejos, más pequeño será el dibujo.



¡Aprenda a dibujar de una manera que equilibre la parte inferior de su cuerpo y todo el cuerpo!

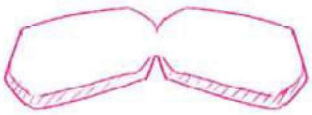


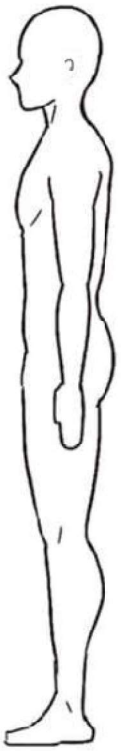
Si prestas atención a la parte inferior de tu pecho, sentirás una sensación de inclinación.

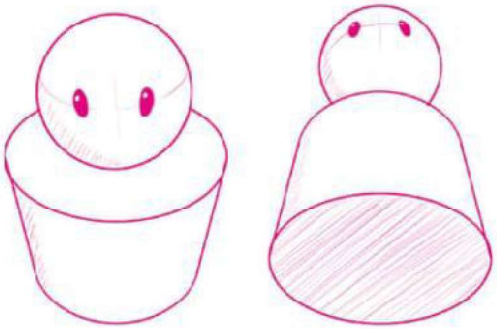
Presta atención no solo al tamaño, sino también al largo de cada parte, como por ejemplo desde el hombro hasta el codo y desde el codo hasta la mano.

En el caso de la vista inclinada hacia arriba, la vista es lo opuesto a la vista de pájaro, y las piernas y caderas parecen más grandes.

Intentemos entender cada parte del cuerpo como una estructura simple.





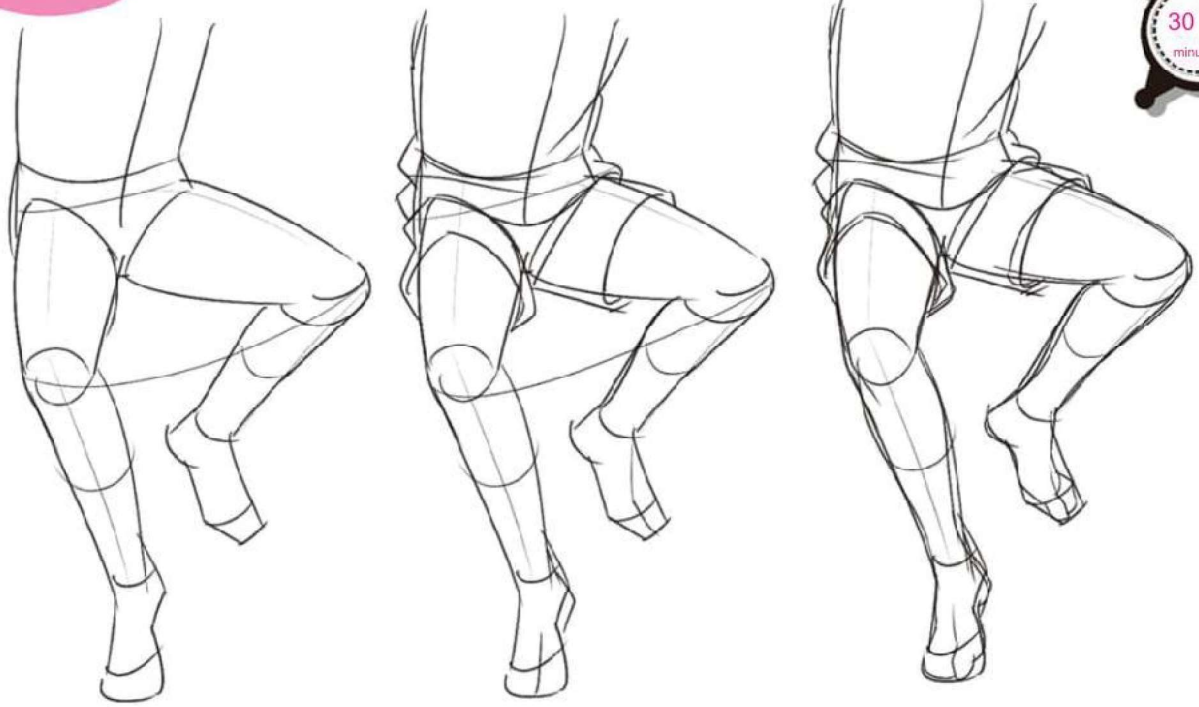


Al reemplazar cada parte general, como la cabeza y el torso, con una estructura simple, puedes captar rápidamente la forma.

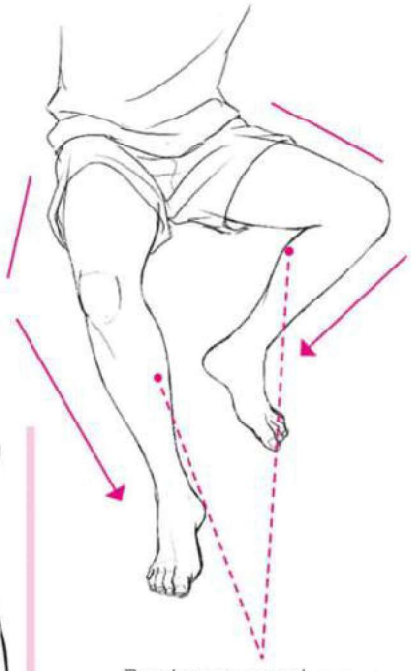
pies

Piernas

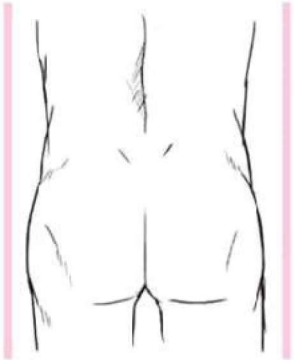
Pose básica 02 Sentado en una silla.



Para los hombres, intente enfatizar una apariencia ligeramente rugosa. Al inclinar las caderas ligeramente hacia adelante o hacia atrás, podrá ver más claramente sus músculos y su esqueleto.



Si quieres enfatizar tu masculinidad, también puedes posar con las piernas abiertas.

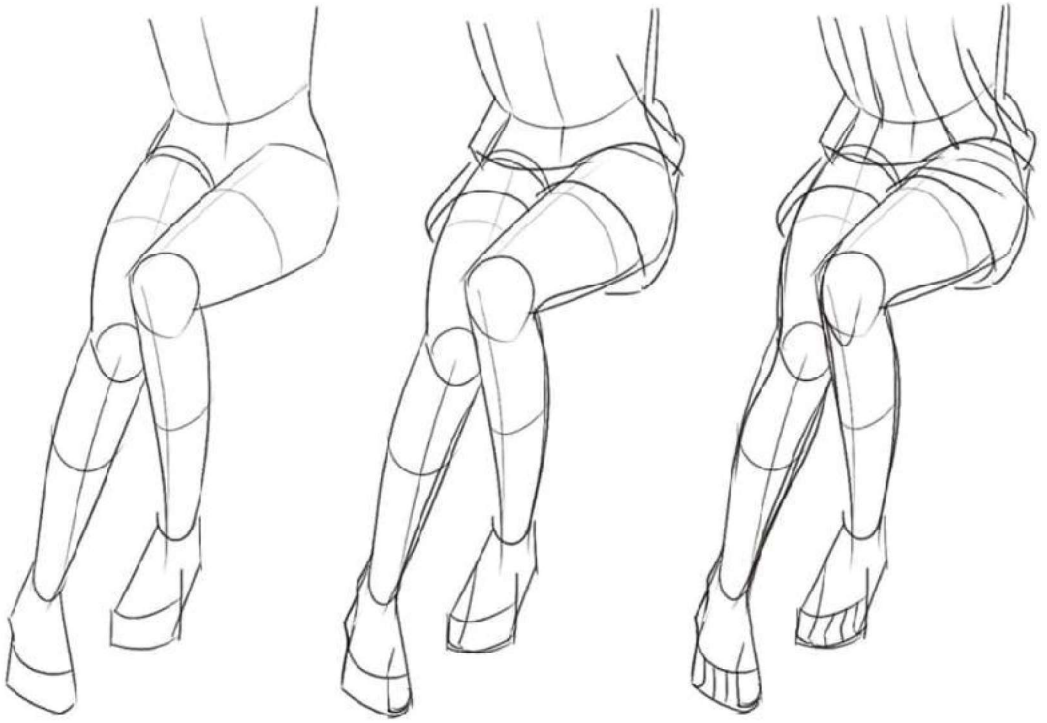


En los hombres, el ancho de las nalgas y la cintura son casi paralelos.

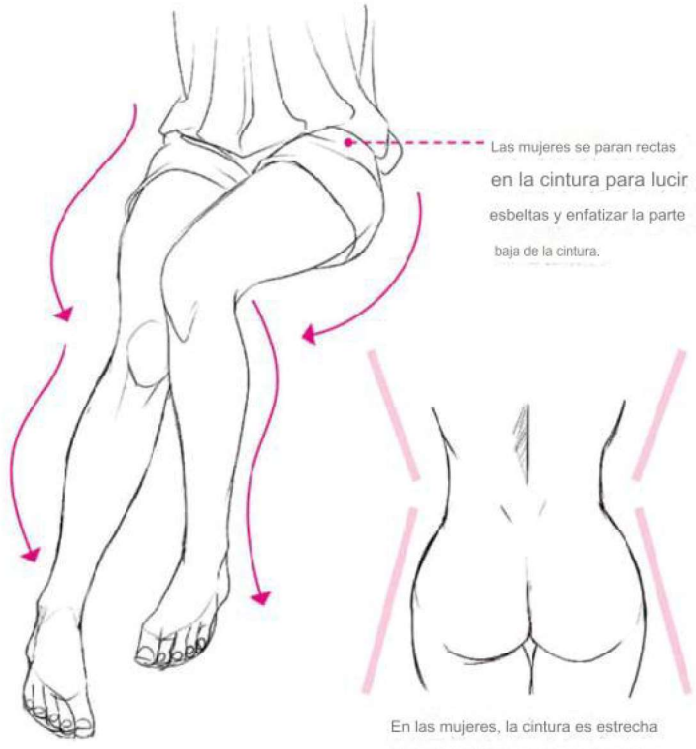
Puedes ver que el músculo sóleo de la pantorrilla está tenso.

¡Finalizar!

¡Obtén las características que te harán lucir varonil o femenina!



La postura de sentarse suavemente con la parte interna de los muslos enfatiza su feminidad. Capturemos el flujo de las líneas rugosas de una manera estilizada para que las piernas luzcan prolijas.



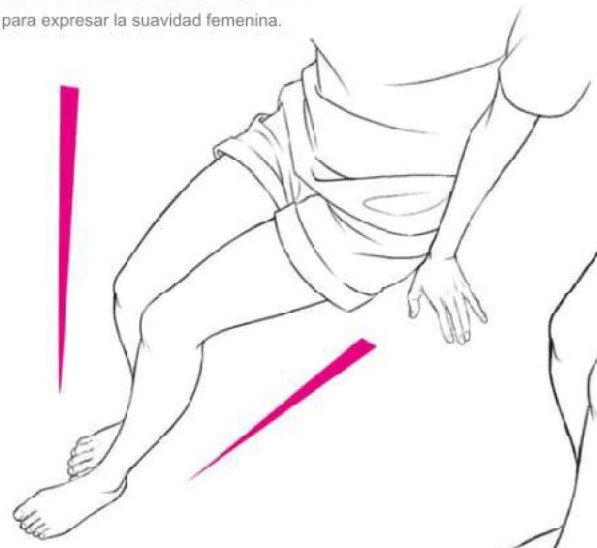
Las mujeres se paran rectas en la cintura para lucir esbeltas y enfatizar la parte baja de la cintura.

En las mujeres, la cintura es estrecha y se enfatiza la redondez de los glúteos. Además, sus nalgas parecen más grandes que las de los hombres.

¡Finalizar!

Posturas básicas de los pies (02 sentado en una silla)

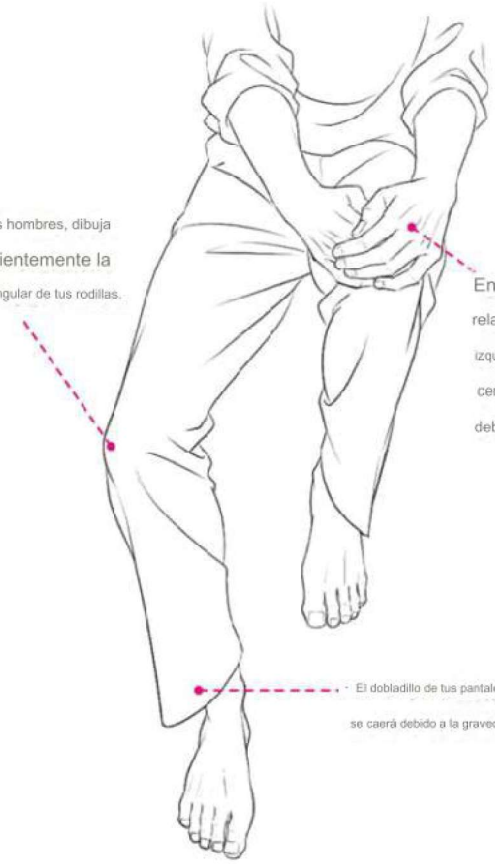
Los muslos se superponen conscientemente para expresar la suavidad femenina.



De rodillas para abajo, manténgase atento a la perspectiva a vista de pájaro. Tenga cuidado de que no parezca demasiado corto.

Para los hombres, dibuja conscientemente la forma angular de tus rodillas.

En este ángulo, la relación entre tu rodilla izquierda, que es la más cercana a ti, y tu mano debe ser mayor.

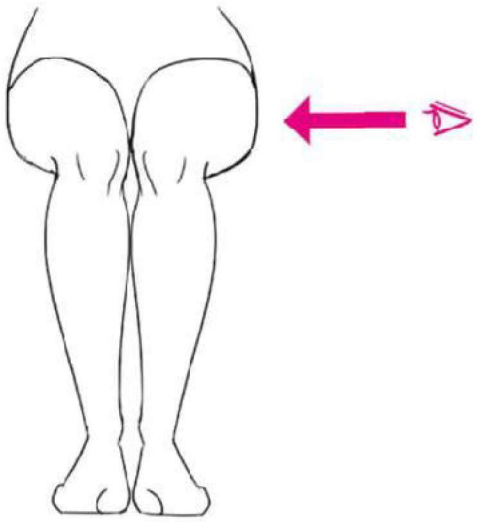


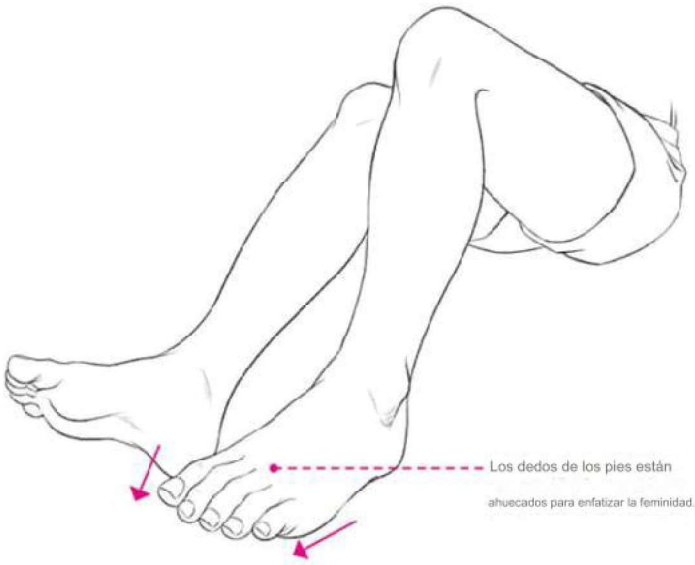
El dobladillo de tus pantalones se caerá debido a la gravedad.

¡Obtén perspectiva y aprende a dibujar desde varios ángulos!

Al capturar y enfatizar las características de los personajes y las poses, podrás dibujar rápidamente.

Observe la diferencia de tamaño entre el pie izquierdo delante y el pie derecho detrás. Cuanto más cerca esté de la posición de visualización, más grande se vuelve.





Los dedos de los pies están ahuecados para enfatizar la feminidad.

pies

Piernas

Pose básica 03 Siéntate en el suelo.

Hasta su finalización

30 minutos.

¡Finalizar!

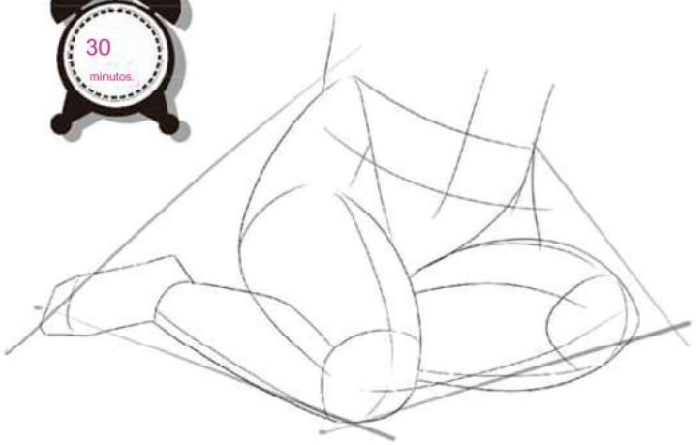
Si está sentado derecho, estire la espalda a 90 grados comenzando desde las nalgas para que pueda ver su postura con claridad.

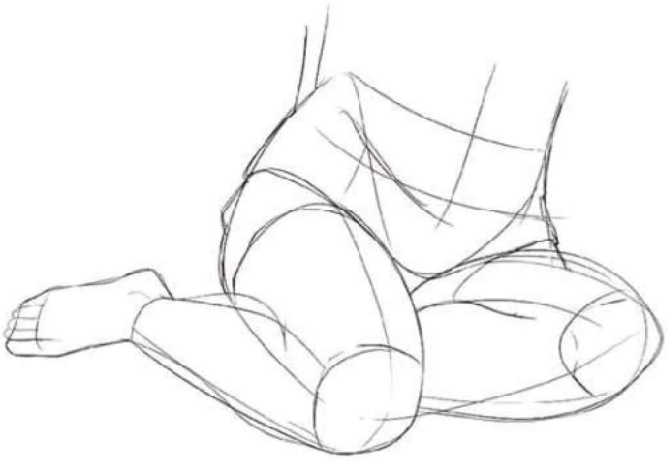
La carne subirá un poco.

Imagínese también cómo se ve desde un ángulo, como en diagonal o de frente.

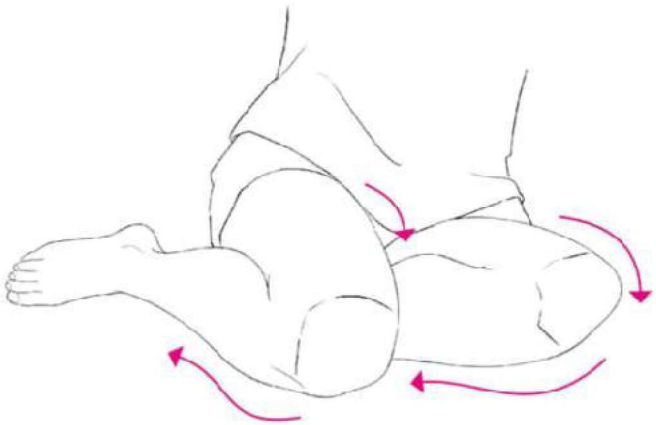
Sea consciente del volumen de sus muslos y pantorrillas. Capture partes generales del cuerpo, como muslos, rodillas y espinillas, utilizando formas simples.

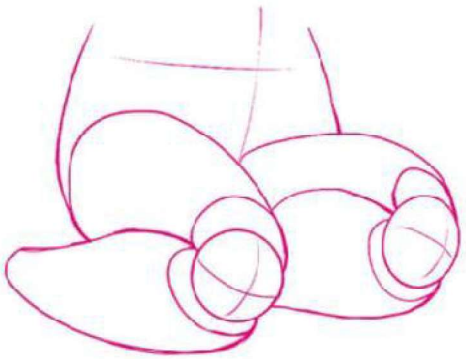
¡Ten en cuenta la ubicación del centro de gravedad y dibuja para que parezca natural!





¡Finalizar!

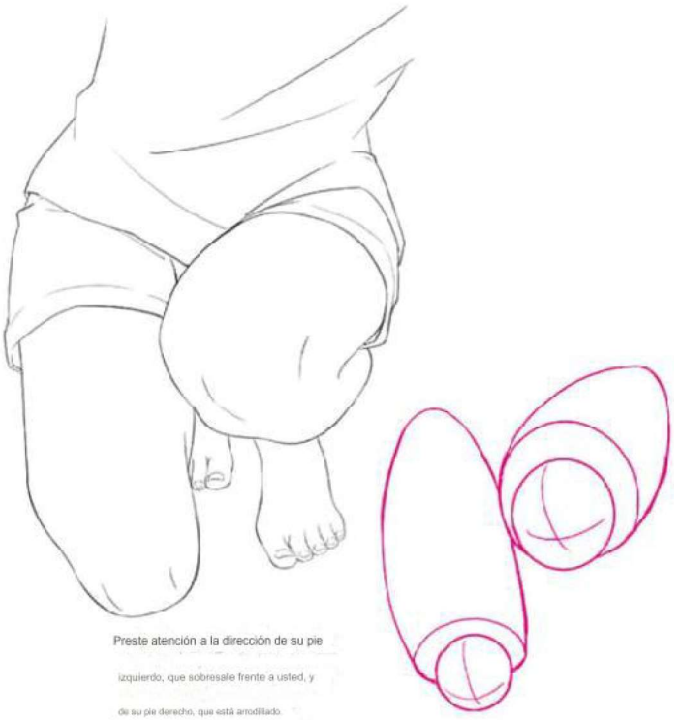




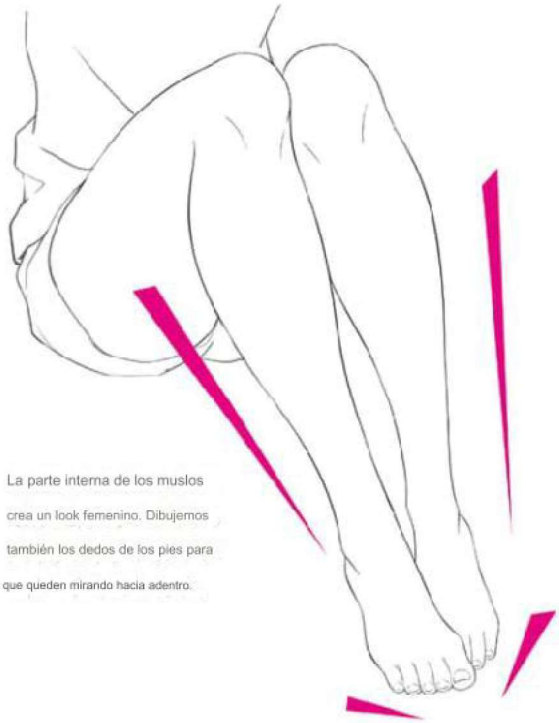
Dibuja una forma femenina, redonda y estilizada. La rótula (rótula) se puede ver en la parte delantera. Es una buena idea ser consciente de que la textura es un poco más dura que la de los muslos y las espinillas.

Las mujeres también deben ser conscientes de las formas suaves, no de las duras, cuando miran las formas.

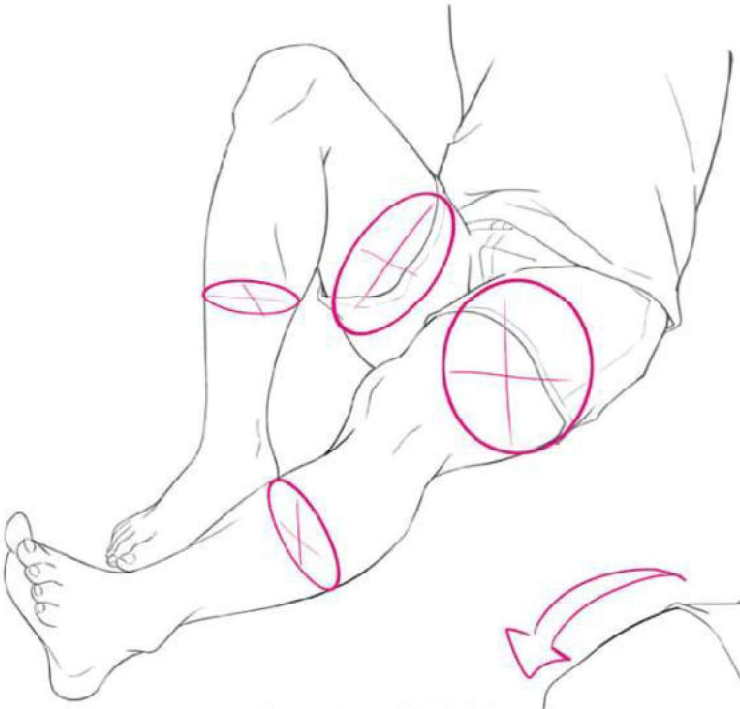
¡Agreguemos algo de dirección a las poses que tienden a mostrar las diferencias entre hombres y mujeres!



Preste atención a la dirección de su pie izquierdo, que sobresale frente a usted, y de su pie derecho, que está arrodillado.

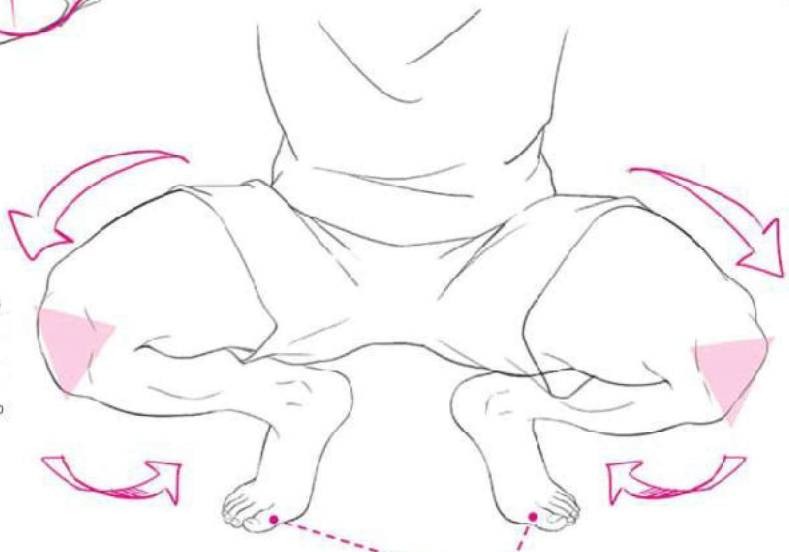


La parte interna de los muslos crea un look femenino. Dibujemos también los dedos de los pies para que queden mirando hacia adentro.



La postura es algo complicada, con la pierna derecha erguida y doblada, y la pierna izquierda estirada y estirada. Es fácil crear un efecto tridimensional pensando en los muslos y las espinillas como un cilindro circular.

Ten en cuenta que las rótulas son triangulares. Se diferencia del contorno curvo de los muslos y las espinillas, creando una diferencia de textura.



El centro de gravedad se sitúa en las puntas de los pies y se aplica la fuerza.

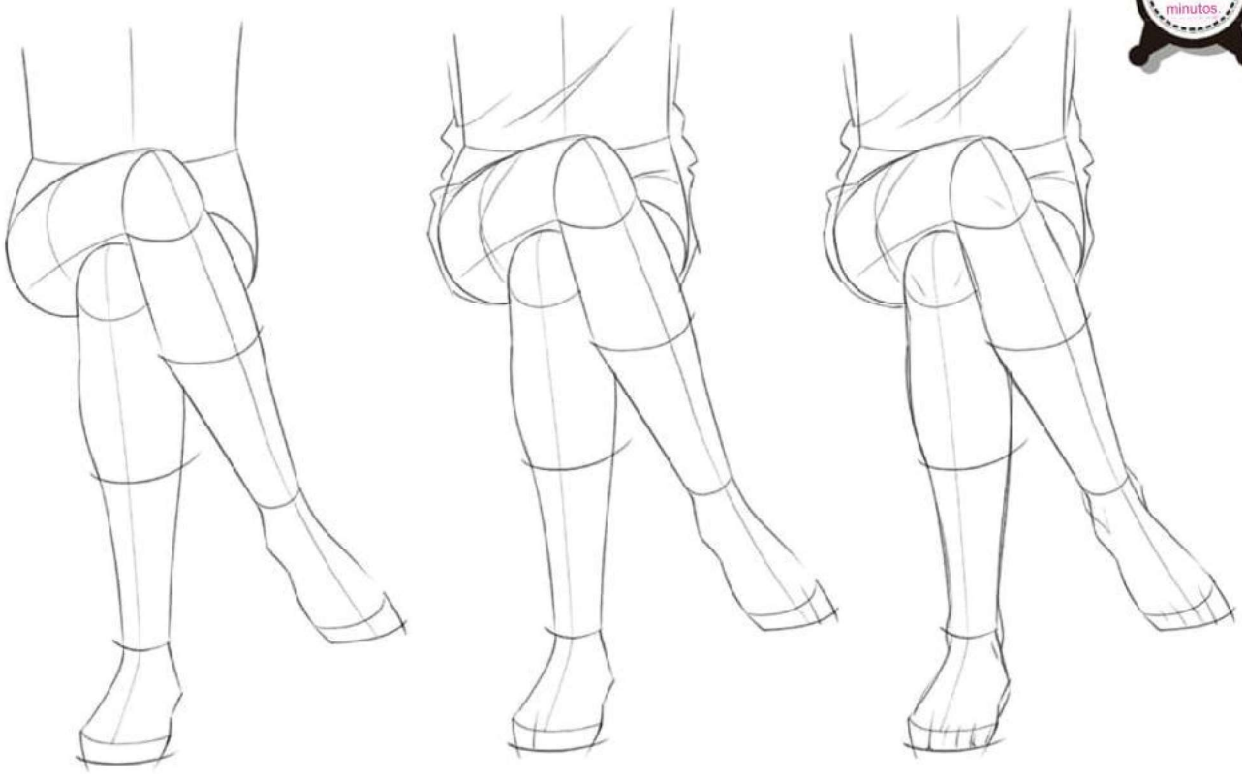
pies

Piernas

pose básica de 04 Cruza tus piernas

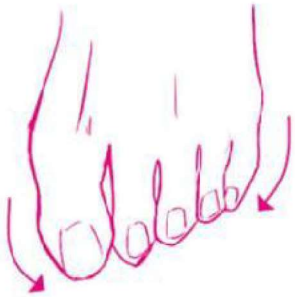
Hasta su finalización

30 minutos



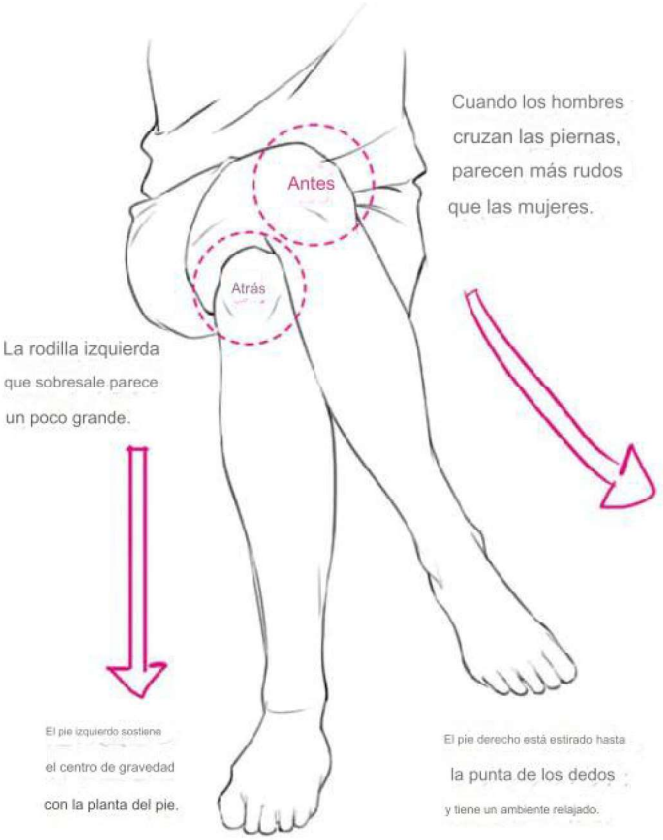
Al cruzar las piernas, asegúrese de dibujar no sólo el efecto tridimensional de las piernas izquierda y derecha, sino también la diferencia de expresión.

¡Finalizar!



Las yemas de los dedos de las mujeres son más largas que las de los hombres, y si las dibujas apuntando ligeramente hacia adentro, se parecerán más a ellas.

¡Prestemos atención a la relación posicional de ambos pies y a la dirección de los dedos!



Cuando los hombres cruzan las piernas, parecen más rudos que las mujeres.

La rodilla izquierda que sobresale parece un poco grande.

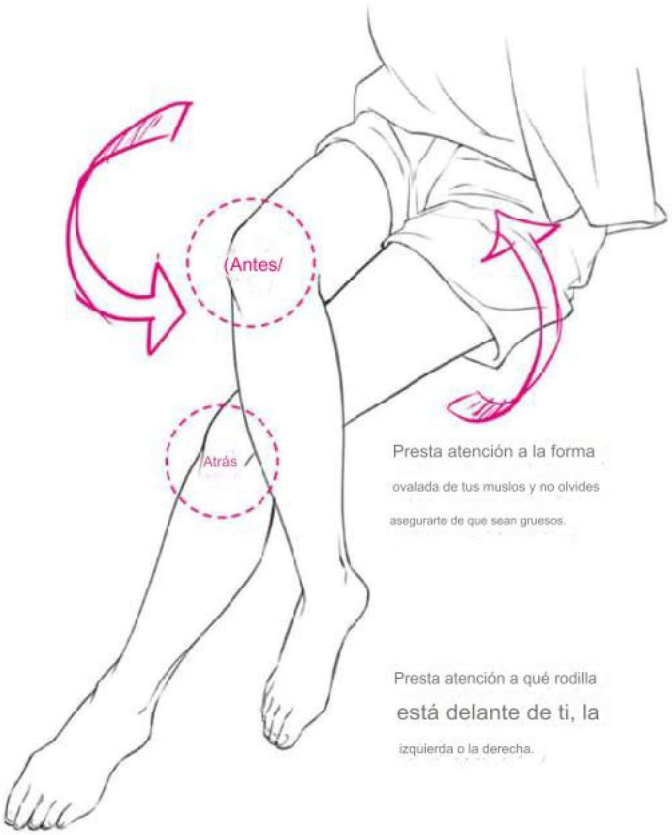
El pie izquierdo sostiene el centro de gravedad con la planta del pie.

El pie derecho está estirado hasta la punta de los dedos y tiene un ambiente relajado.

Me siento incómodo con la longitud de mis muslos y la dirección de mis rodillas (mis muslos se ven largos y alargados).

El ángulo desde el tobillo hacia abajo está demasiado hacia un lado que la rodilla, y parece que está tenso y torcido.

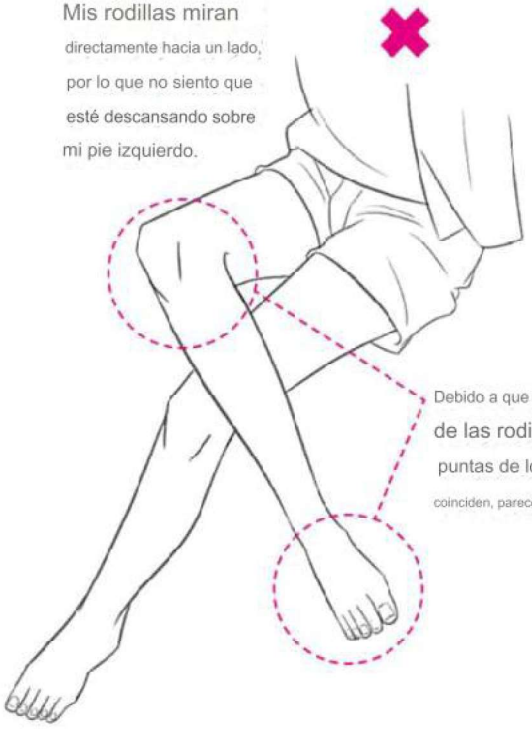
Para las mujeres, capture el contorno para que las curvas parezcan conectadas. Imagínese dibujar una curva suave desde las rodillas hasta la punta de los dedos.



Presta atención a la forma ovalada de tus muslos y no olvides asegurarte de que sean gruesos.

Presta atención a qué rodilla está delante de ti, la izquierda o la derecha.

Mis rodillas miran directamente hacia un lado, por lo que no siento que esté descansando sobre mi pie izquierdo.



Debido a que la dirección de las rodillas y las puntas de los pies no coinciden, parece torcido.

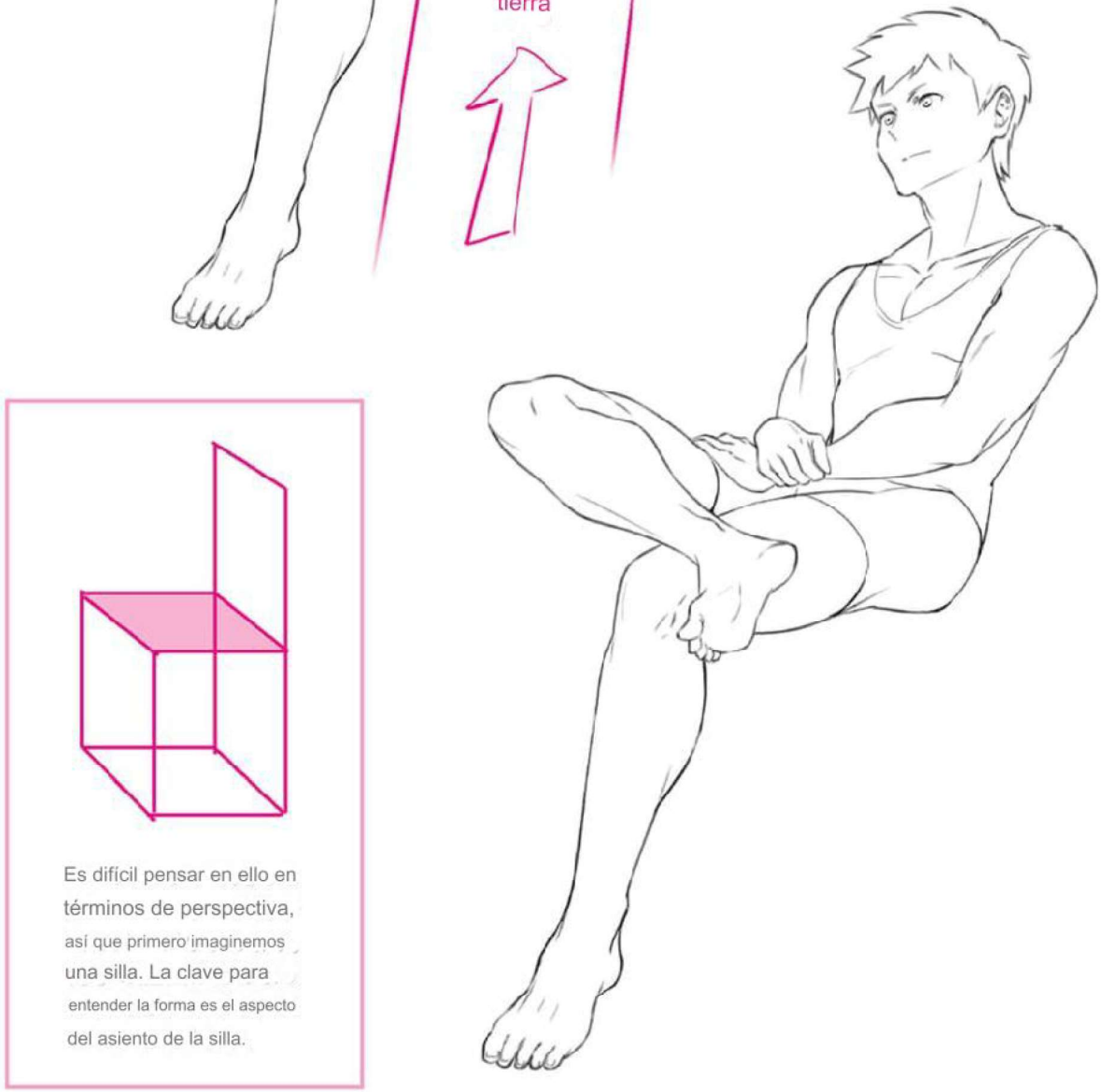
Posturas básicas de piernas (04 Cruza las piernas)

Cielo

Es muy difícil dibujar todo el cuerpo desde varios ángulos. Al ser consciente de la superficie sobre la que descansan las nalgas, puedes captar el cuerpo humano en tres dimensiones y dibujar rápidamente una forma precisa.

El ángulo de inclinación da la impresión de que se puede ver el respaldo del asiento de la silla.

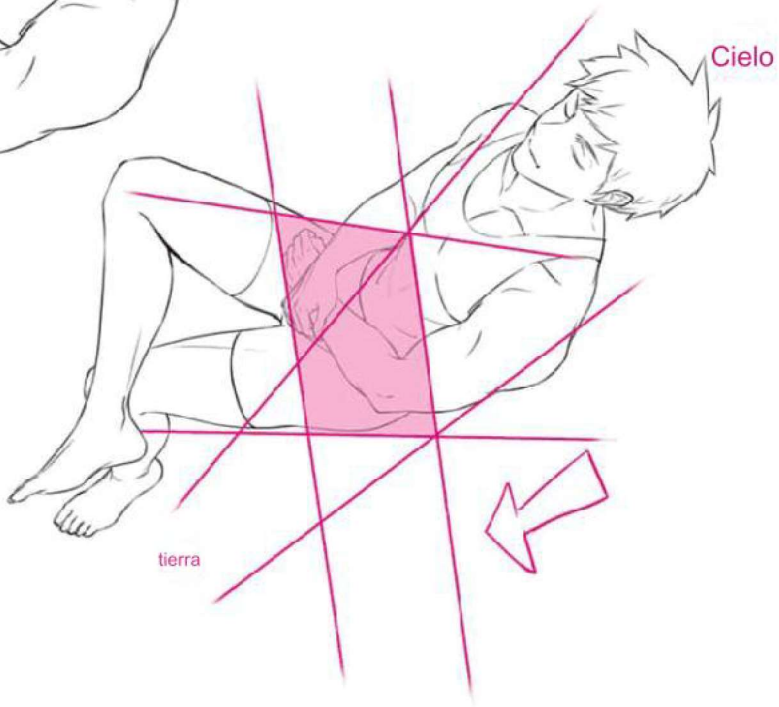
tierra



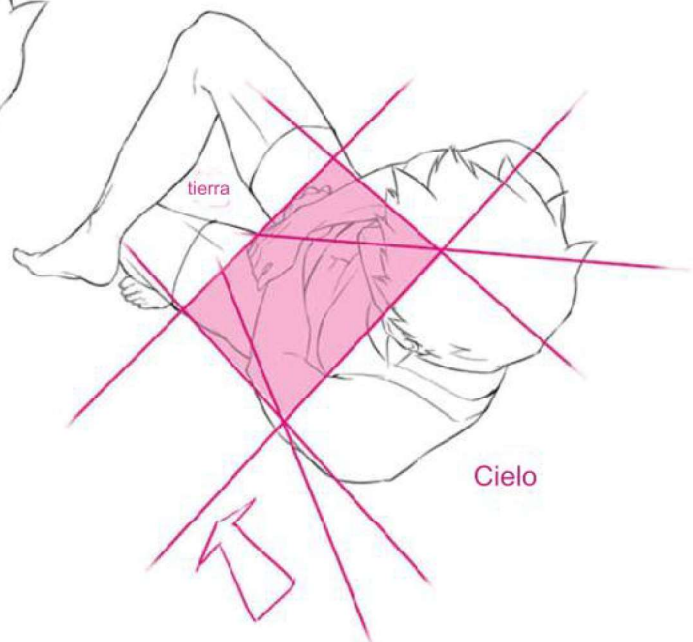
Es difícil pensar en ello en términos de perspectiva, así que primero imaginemos una silla. La clave para entender la forma es el aspecto del asiento de la silla.

¡Aprende a dibujar bien los ángulos difíciles!

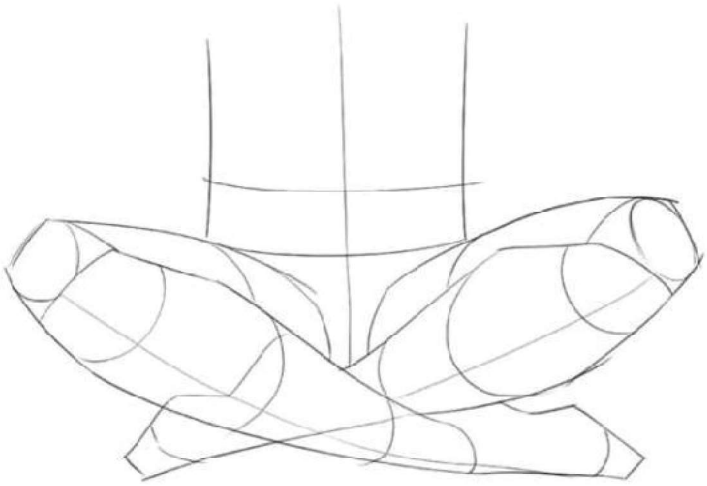
Imagine sus piernas y estómago doblados en un ángulo de 90 grados en su cintura.

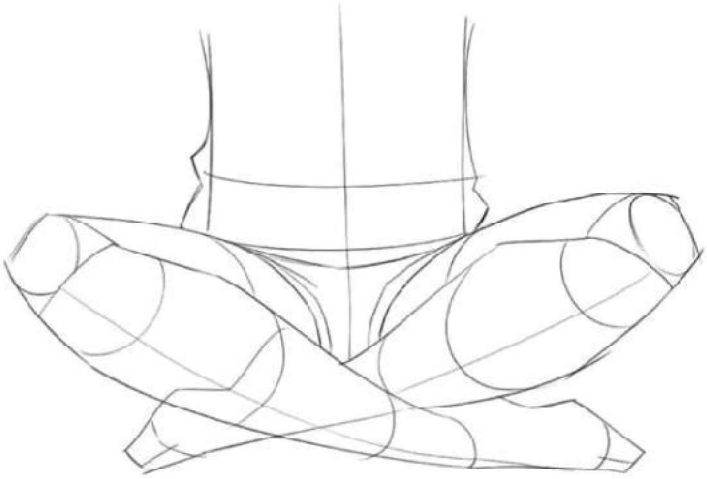


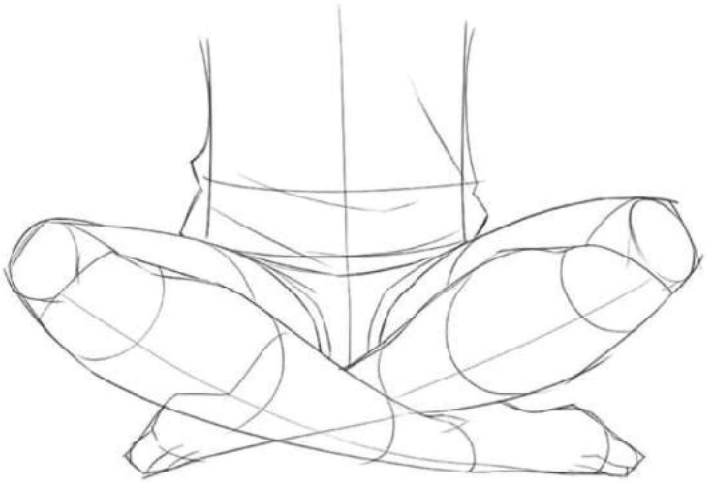
No seas demasiado complicado con el ángulo de la vista de pájaro desde la parte superior de tu cabeza; piensa en ello dividido aproximadamente en la cabeza, la parte superior del cuerpo y la parte inferior del cuerpo.



Posturas básicas de piernas (04 Cruza las piernas)





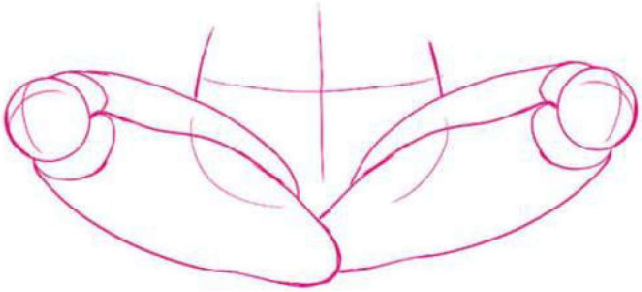


Piense en los muslos, las rodillas, las espinillas,
las nalgas, etc. como simples objetos
tridimensionales y tenga cuidado de
no pensar en ellos como formas
demasiado complejas.

¡Finalizar!

¡Tenga cuidado al dibujar las partes superpuestas de los pies y la dirección de las plantas!

Al dibujar, imagina que el centro de gravedad descansa sobre las nalgas, que no se pueden ver de frente.



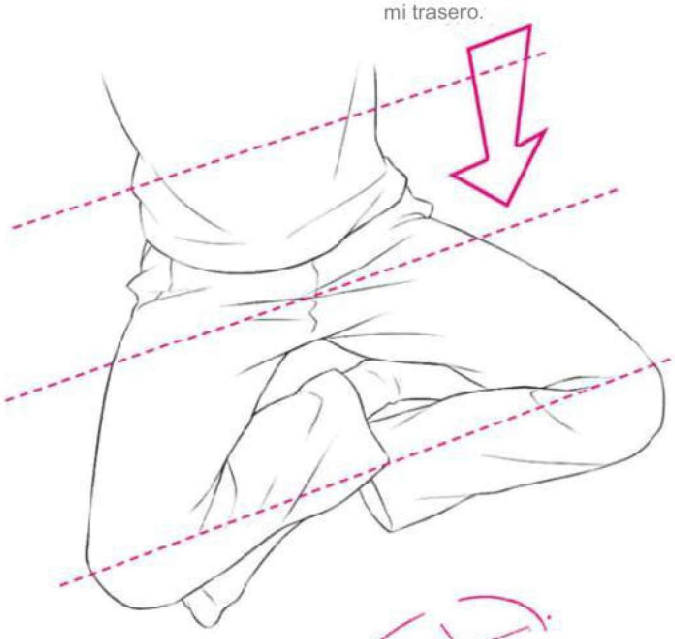
Las rodillas de ambos pies sobresalen en diagonal hacia adelante.

La parte superpuesta se dibujará como si estuviera colocada en el talón. Dibuja las plantas de los pies mirando hacia afuera.

La forma de las rodillas y la forma en que se doblan las piernas no son naturales.

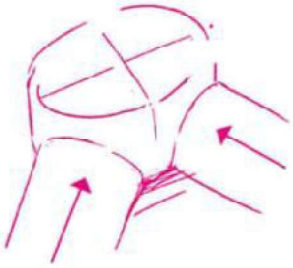
Las piernas izquierda y derecha parecen tener diferentes longitudes. La altura de las rodillas es demasiado diferente, lo que provoca un equilibrio deficiente, y la forma en que las piernas se superponen y se entrelazan no es natural.

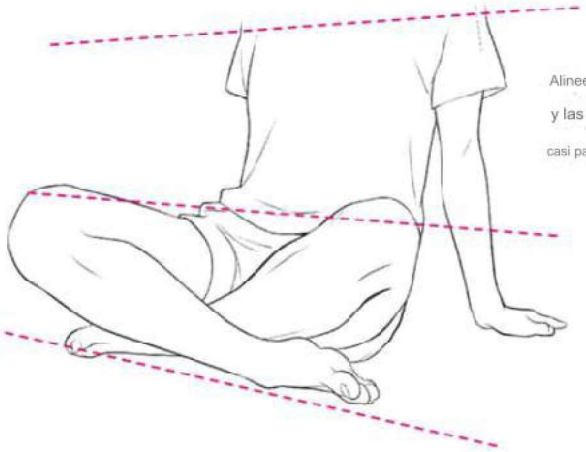
Mi peso está en
mi trasero.



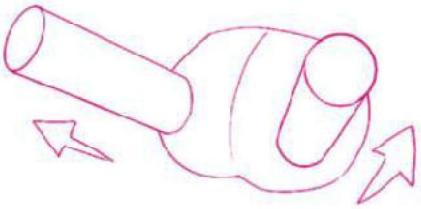
La postura con las piernas cruzadas
es más fácil de dibujar si alineas las
líneas que conectan los huesos de
la cadera y las rodillas izquierda y
derecha para que queden paralelas.

Mantenga simple la estructura
del área de su cintura.



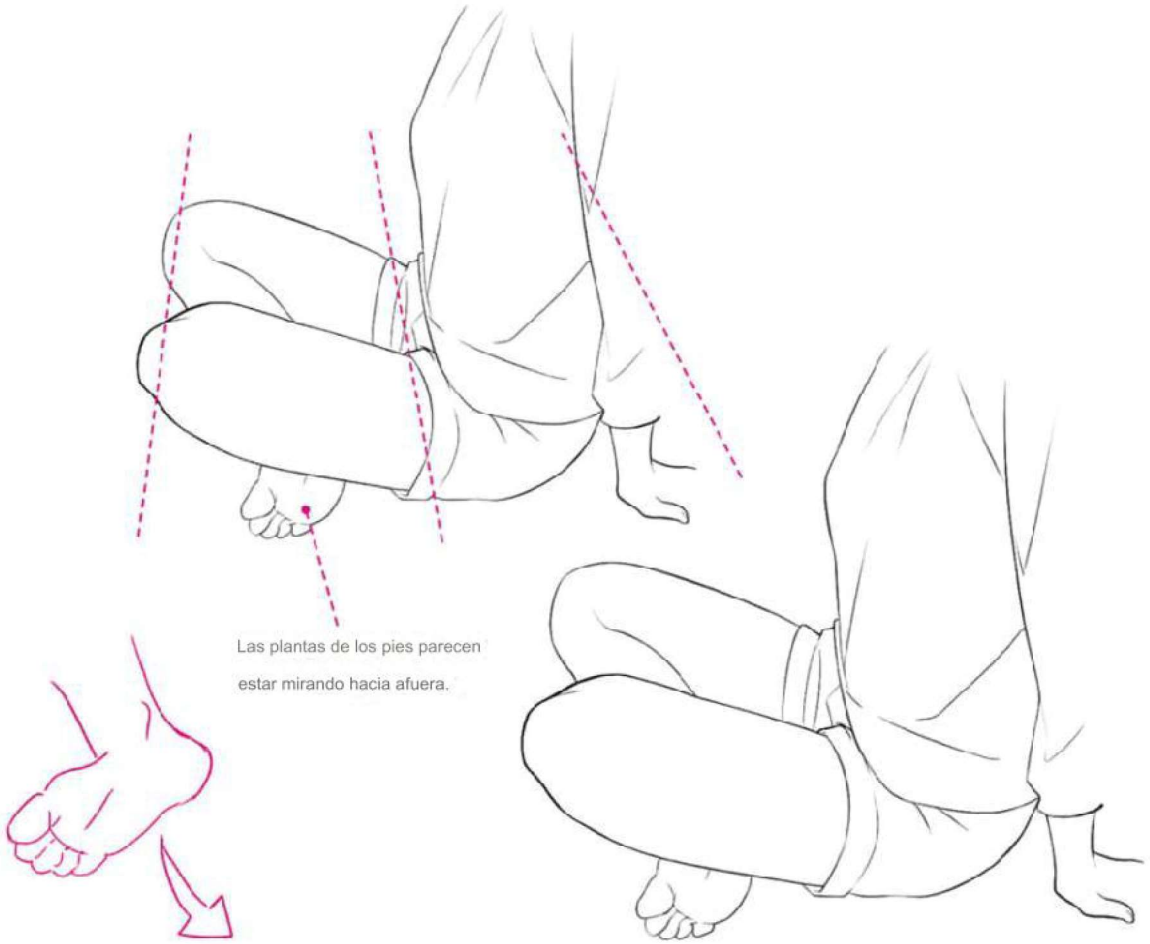


Alinee el plano del suelo, las rodillas
y las caderas de modo que queden
casi paralelos entre sí.



Será más fácil conseguir
un efecto tridimensional si
imaginas que tus muslos y
rodillas sobresalen del trasero.

¡Entendamos la estructura del pie mientras dibujamos desde diferentes ángulos!

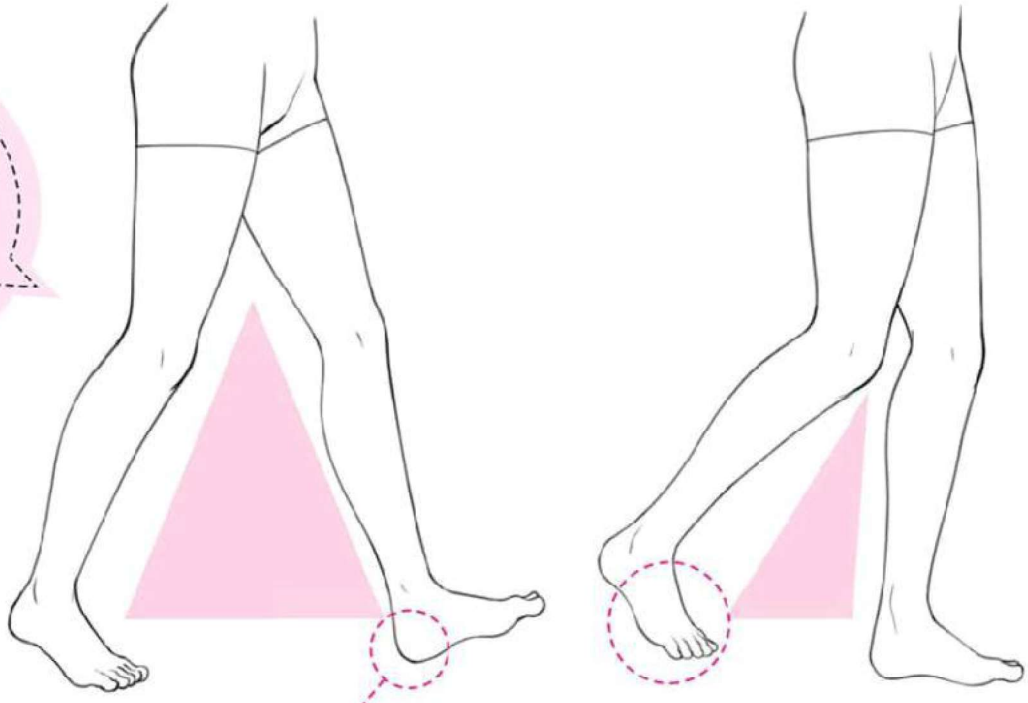


Las plantas de los pies parecen estar mirando hacia afuera.

La ropa holgada tiende a colgar debajo de la cintura debido a la gravedad.

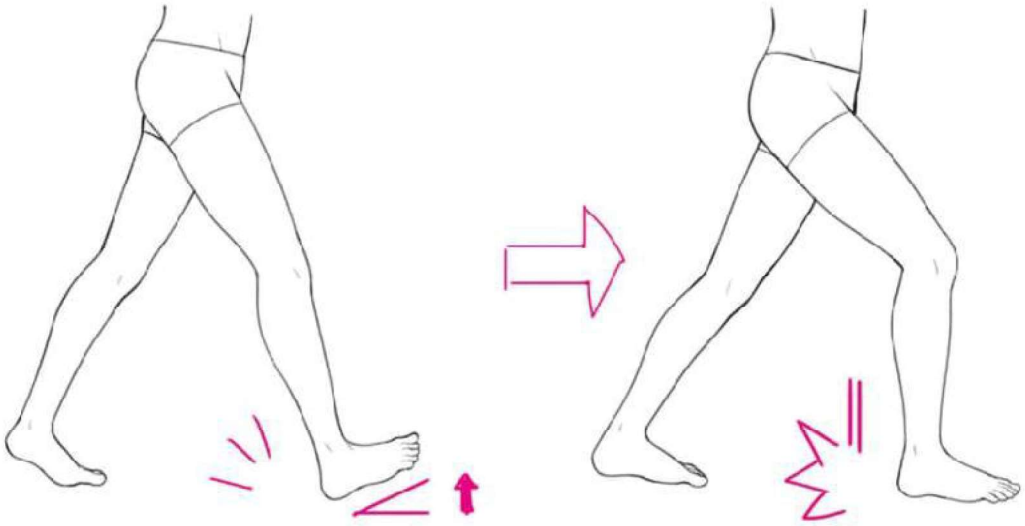
Movimientos básicos 01 Caminar

La secuencia de la marcha es difícil de trazar. Practica mientras imaginas la siguiente acción.



Da un gran paso con el pie izquierdo. Separa bien las piernas y toca el suelo con el talón del pie izquierdo.

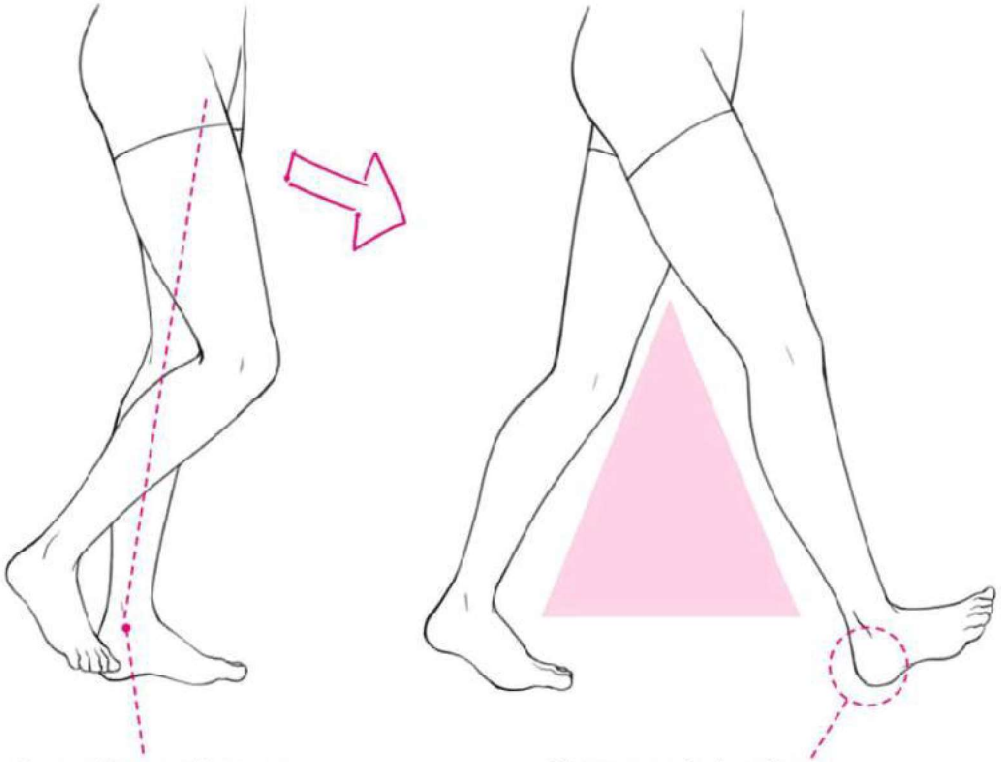
El centro de gravedad estará en el pie izquierdo y la distancia entre las piernas será menor. Cuando el pie derecho deja el suelo, se aplica presión en la base de los dedos y se levanta el talón del pie trasero.



Toca el suelo con los talones y repite el movimiento de presión con todo el cuerpo.

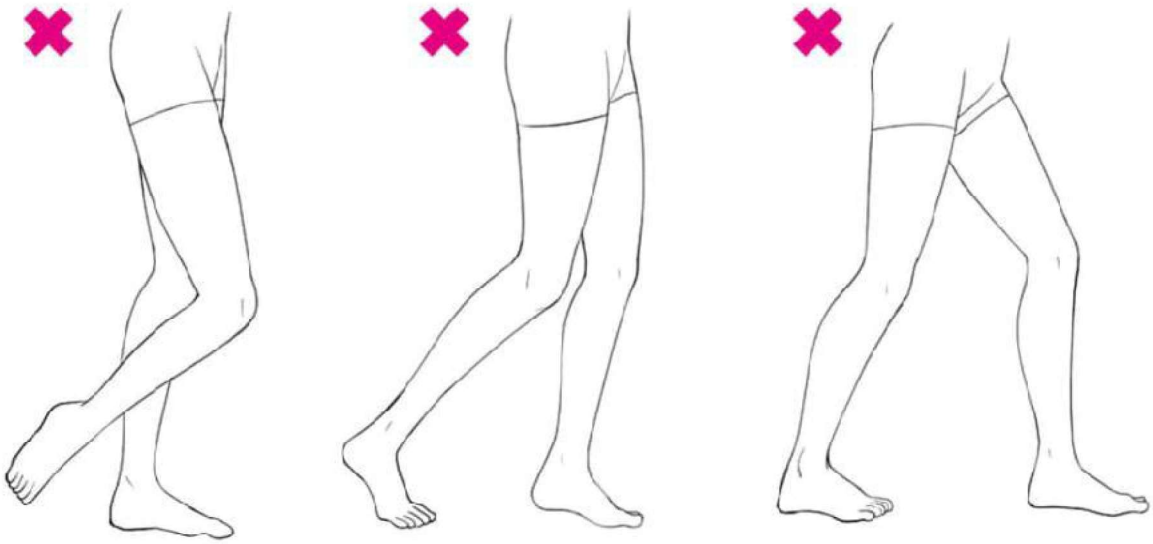
Sea consciente de la estructura de sus pies y del movimiento de su

centro de gravedad. ¡Dibujemos mientras imaginamos la siguiente acción!



Su pie derecho se moverá desde su rodilla hacia usted y sus piernas ya no estarán muy separadas. Lleva el pie izquierdo ligeramente hacia adelante.

Esta vez, su pie derecho saltará frente a usted, sus pies nuevamente se separarán más y su talón tocará el suelo.



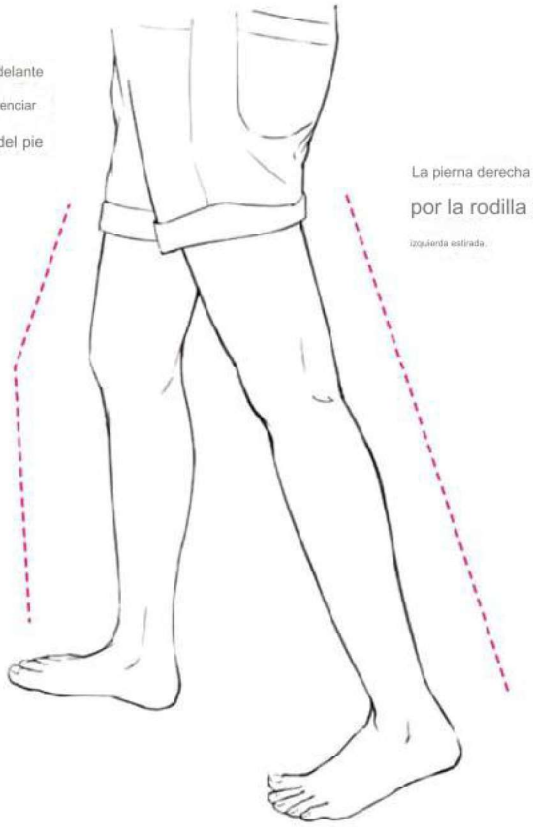
La forma en que arranca el pie derecho y la dirección del pie no son naturales.

Aunque el centro de gravedad de la parte superior del cuerpo está en el frente, el punto de apoyo de los pies está en la parte posterior, lo que resulta en un mal equilibrio.

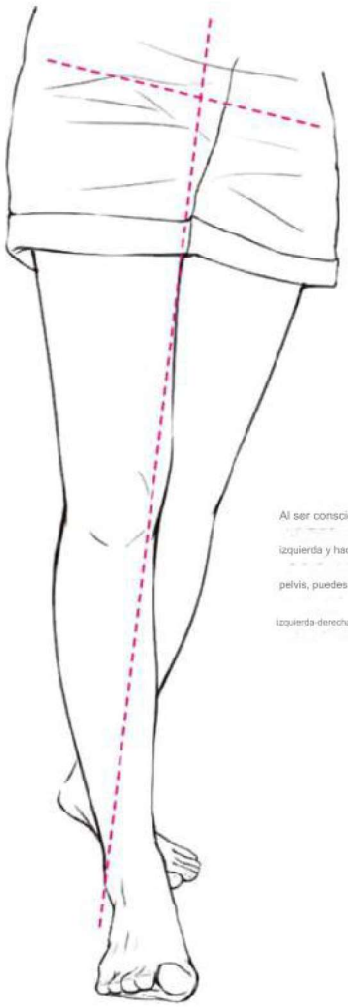
Las plantas de los pies están apoyadas en el suelo y no parecen estar caminando.

Movimientos básicos del pie 01 Caminar

Al crear una sensación de delante y de atrás, asegúrese de diferenciar claramente las posturas del pie izquierdo y derecho.



La pierna derecha está doblada por la rodilla y la pierna izquierda estirada.



Al ser consciente de las inclinaciones hacia la izquierda y hacia la derecha, como la inclinación de la pelvis, puedes expresar de forma natural la asimetría izquierda-derecha.

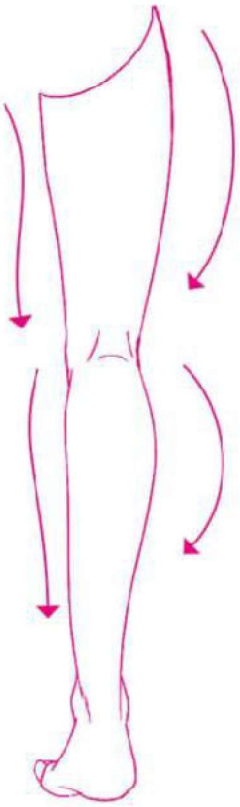
P015

¡Crea movimiento inclinando tu cuerpo y dándole una sensación de adelante y atrás!

Como estás poniendo tu peso sobre tu pie derecho, no puedes ver la planta de tu pie, pero puedes ver tu pie izquierdo.

El tendón de Aquiles debe dibujarse en forma de V invertida comenzando desde el talón. Dividámoslo en varias partes y reevaluémoslo.

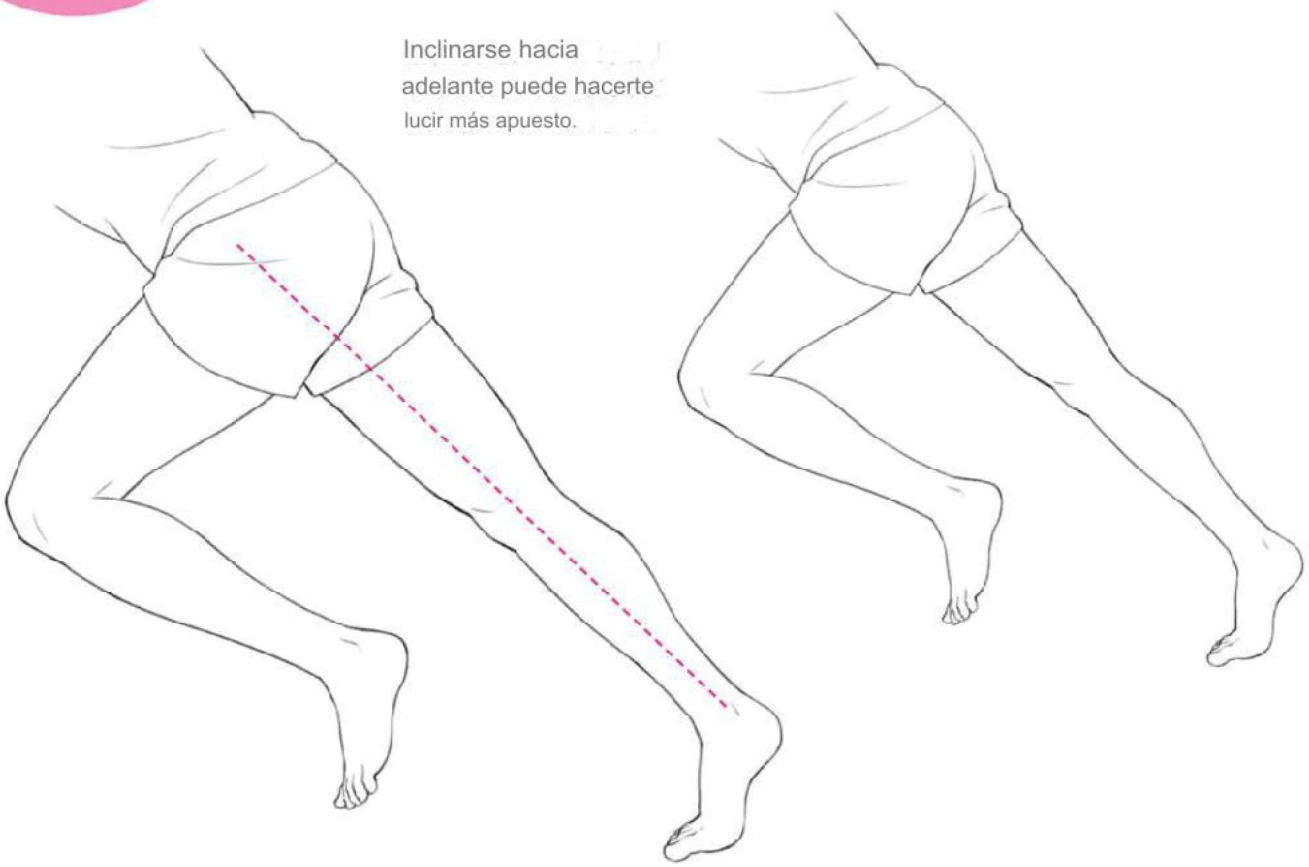
P113



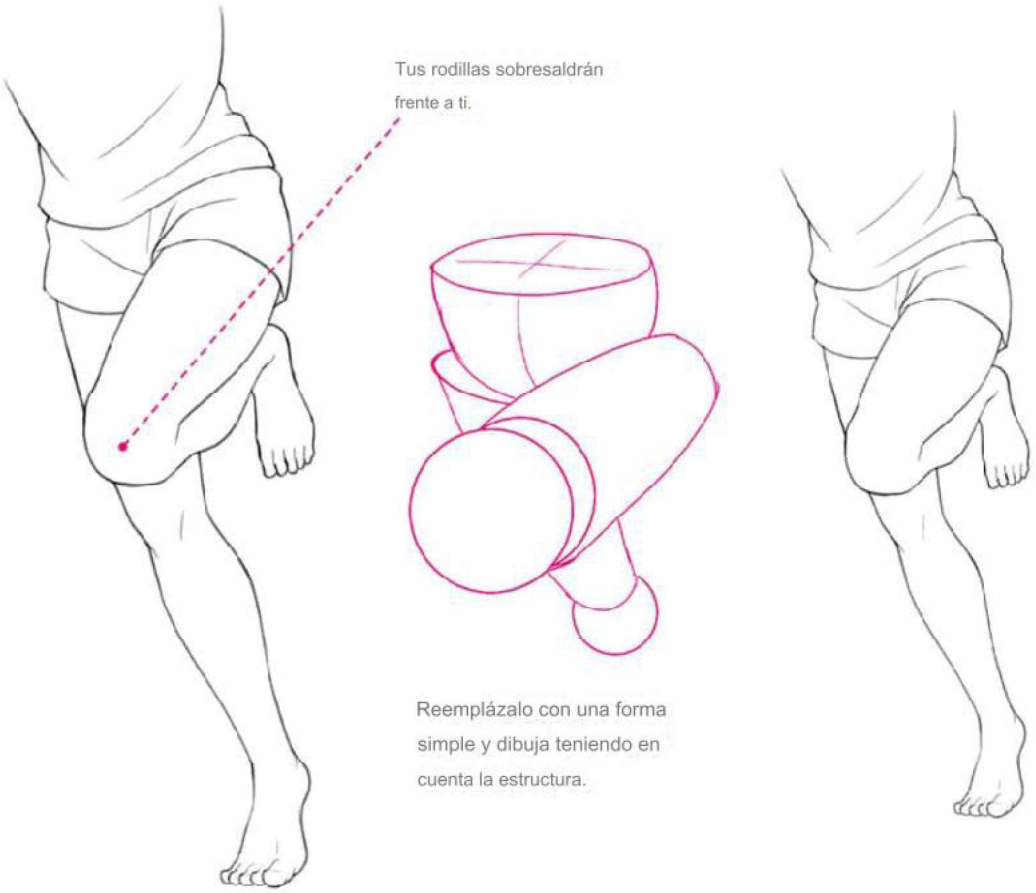
Al dibujar las piernas desde atrás, cambie la forma en que dibuja las líneas de la parte interna y externa de los muslos y las pantorrillas. El exterior es redondeado y el interior ligeramente recto.

Movimientos básicos 02 Correr

Inclinarse hacia adelante puede hacerte lucir más apuesto.



Tus rodillas sobresaldrán frente a ti.

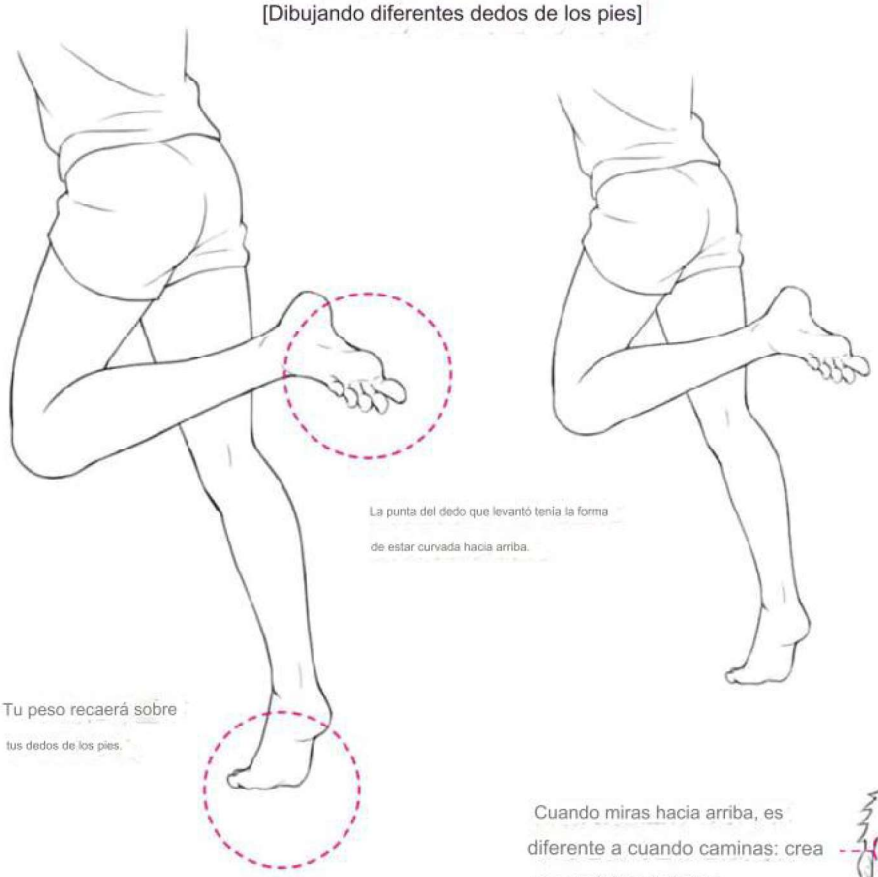


Reemplázalo con una forma simple y dibuja teniendo en cuenta la estructura.

¡Agrega dirección a tus movimientos

para expresar una sensación de dinamismo y velocidad!

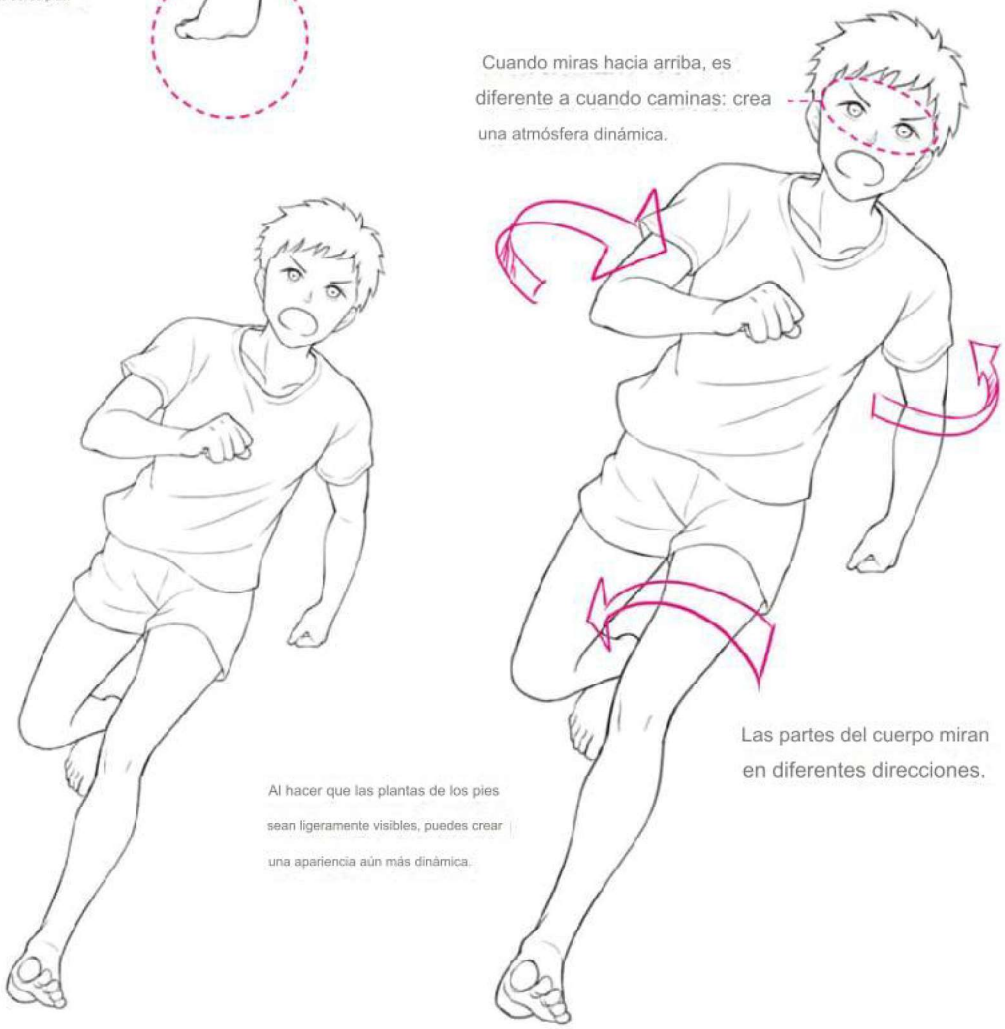
[Dibujando diferentes dedos de los pies]



La punta del dedo que levantó tenía la forma de estar curvada hacia arriba.

Tu peso recaerá sobre tus dedos de los pies.

Cuando miras hacia arriba, es diferente a cuando caminas: crea una atmósfera dinámica.



Las partes del cuerpo miran en diferentes direcciones.

Al hacer que las plantas de los pies sean ligeramente visibles, puedes crear una apariencia aún más dinámica.

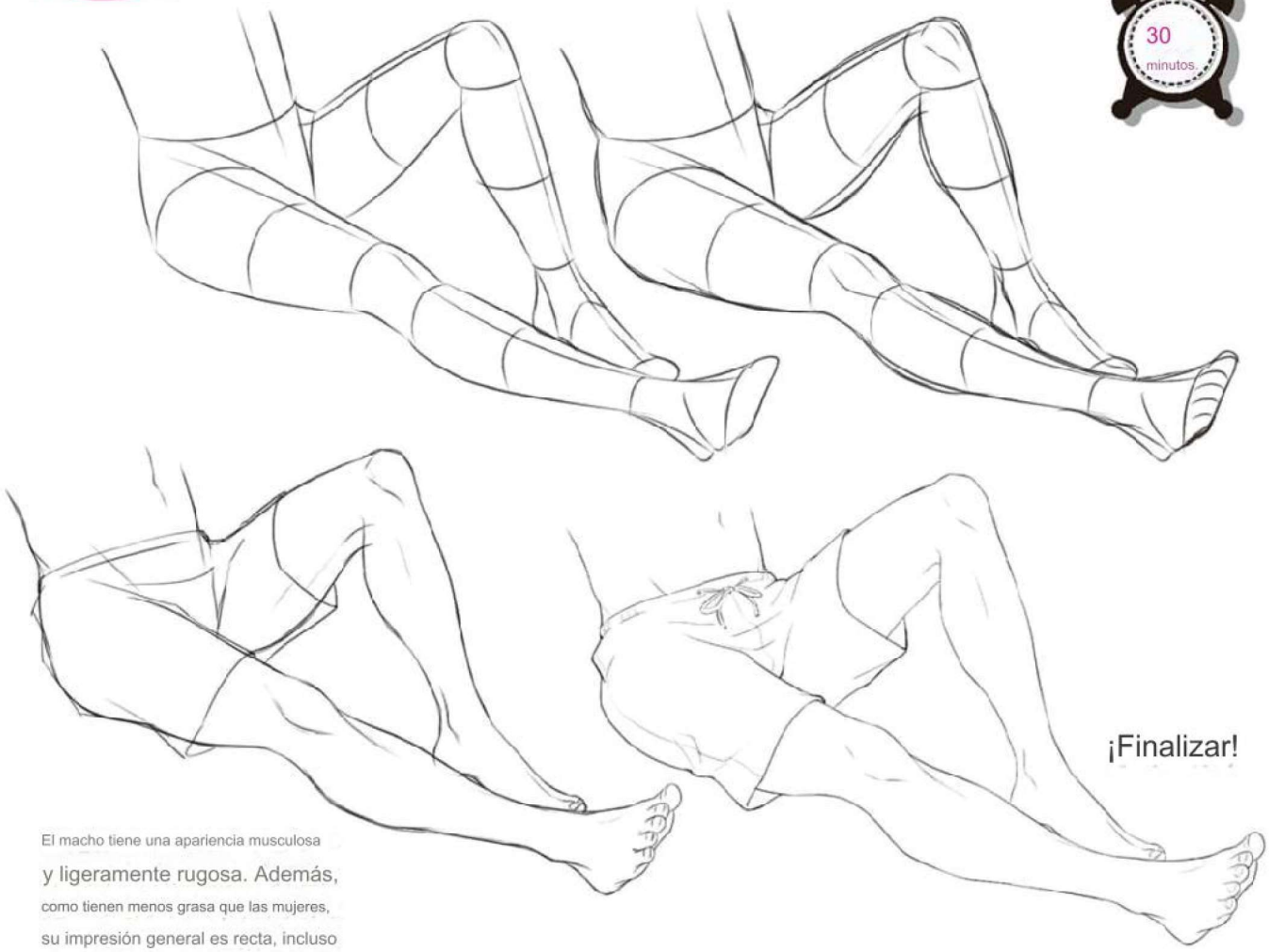
pies

Piernas

Movimientos básicos (03) Lanzar

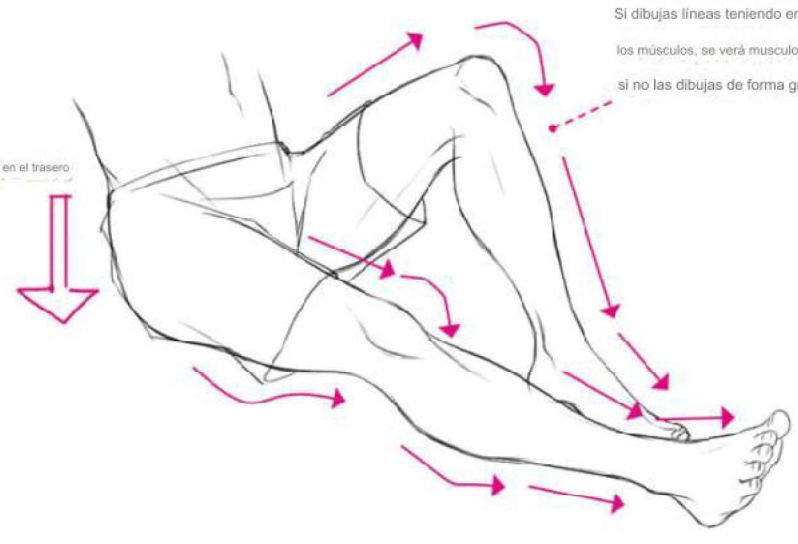
Hasta su finalización

30 minutos.



¡Finalizar!

El macho tiene una apariencia musculosa y ligeramente rugosa. Además, como tienen menos grasa que las mujeres, su impresión general es recta, incluso cuando adoptan varias posturas.



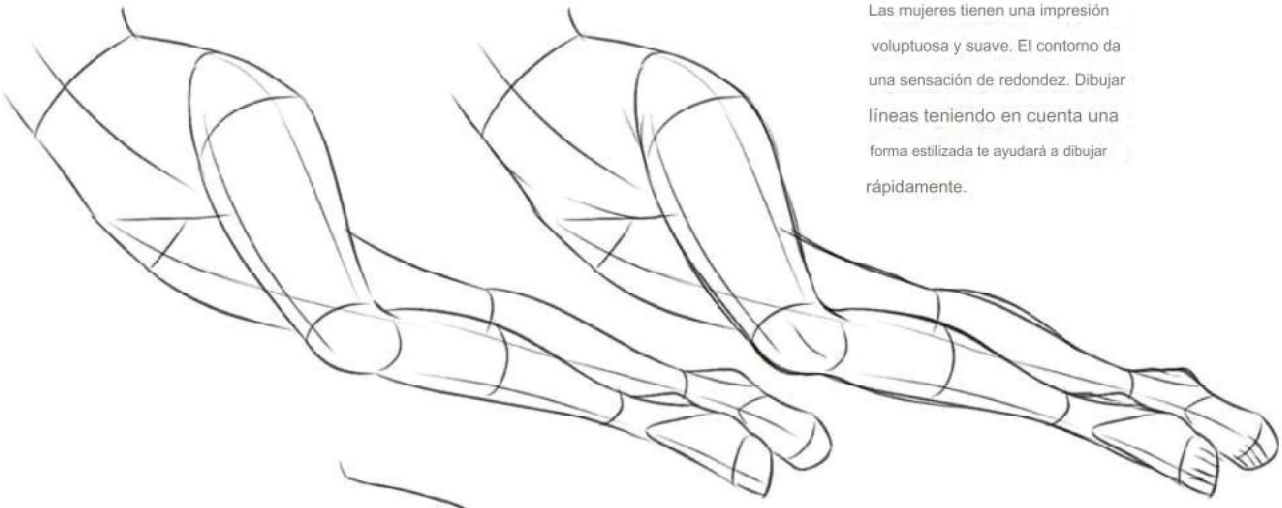
Si dibujas líneas teniendo en cuenta los músculos, se verá musculoso incluso si no las dibujas de forma gruesa.

gravedad en el trasero

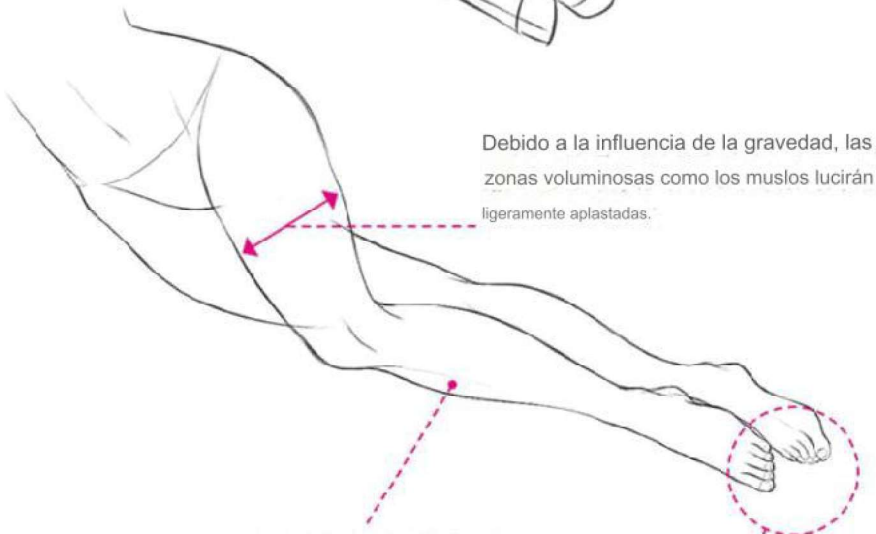
Es más fácil dibujar si lo consideras como líneas rectas repetidas.

Cuando dibujes una pose con las piernas extendidas,

asegúrate de hacerlo de una manera atractiva, ¡especialmente teniendo en cuenta la masculinidad y la feminidad!



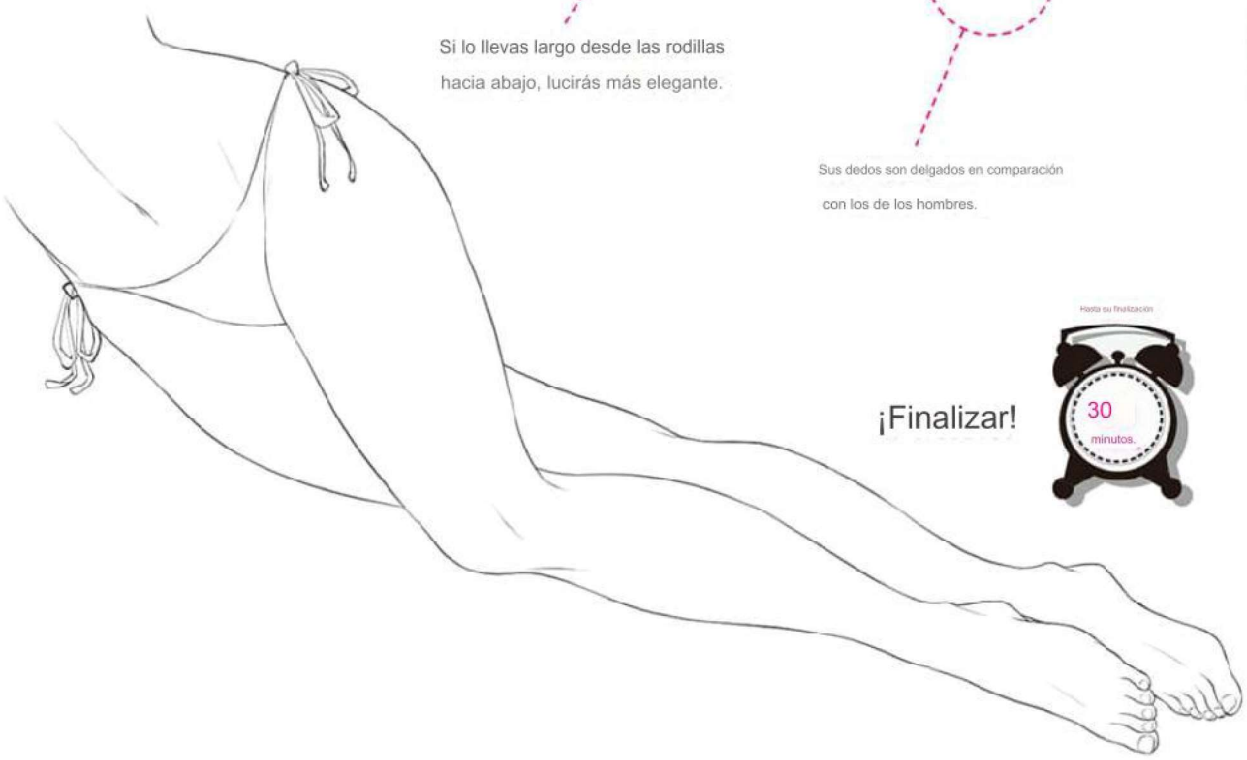
Las mujeres tienen una impresión voluptuosa y suave. El contorno da una sensación de redondez. Dibujar líneas teniendo en cuenta una forma estilizada te ayudará a dibujar rápidamente.



Debido a la influencia de la gravedad, las zonas voluminosas como los muslos lucirán ligeramente aplastadas.

Si lo llevas largo desde las rodillas hacia abajo, lucirás más elegante.

Sus dedos son delgados en comparación con los de los hombres.



¡Finalizar!

Movimientos básicos del pie 03 Lanzar

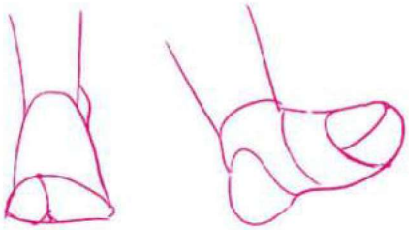
Una rodilla que sobresale tiende a enfatizar la protrusión del hueso.

La longitud de los muslos varía según el ángulo de visión. Si comprende la estructura simple, podrá captar rápidamente la forma.

Un hombro está demasiado bajo y el centro de gravedad del cuerpo no es natural.

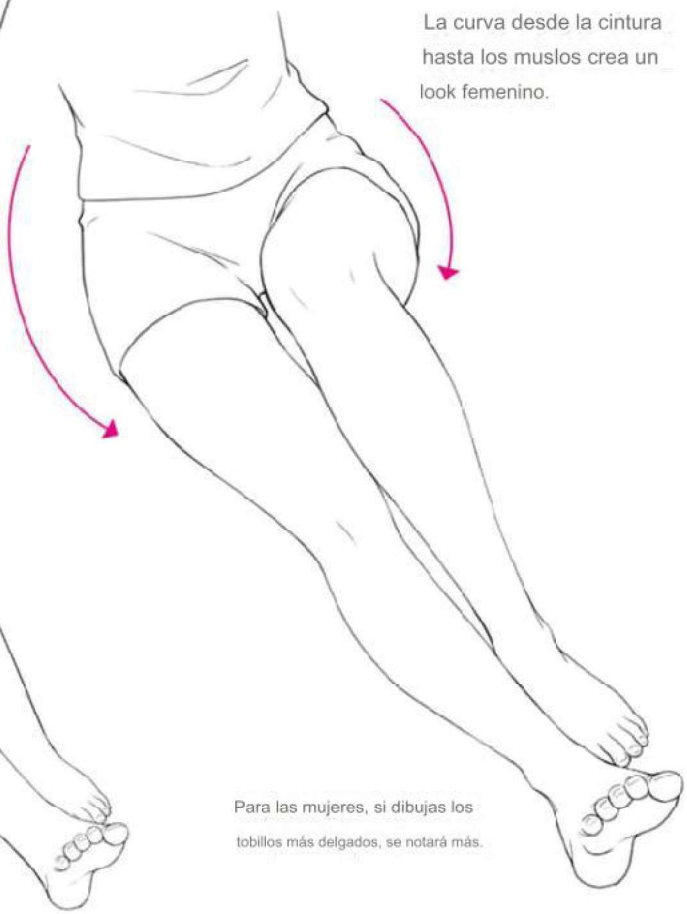
Los muslos son anormalmente largos en comparación con las espinillas.

Los dedos de los pies son demasiado largos.

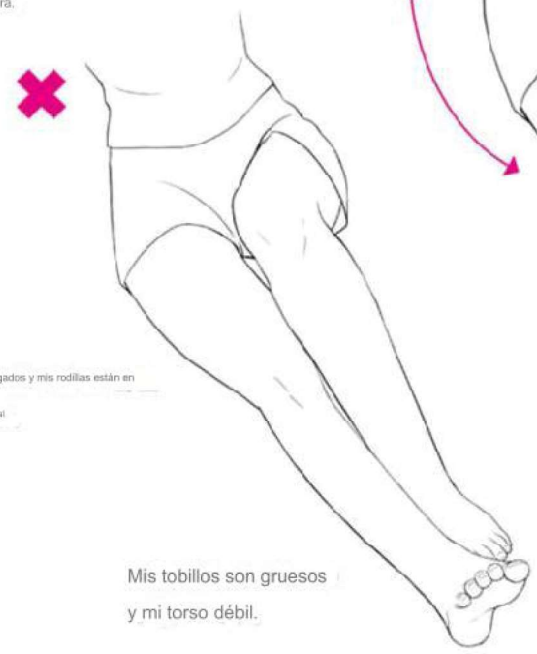


Es más fácil dibujar si mantienes la forma simple desde el tobillo en adelante para entender la estructura.

La curva desde la cintura hasta los muslos crea un look femenino.



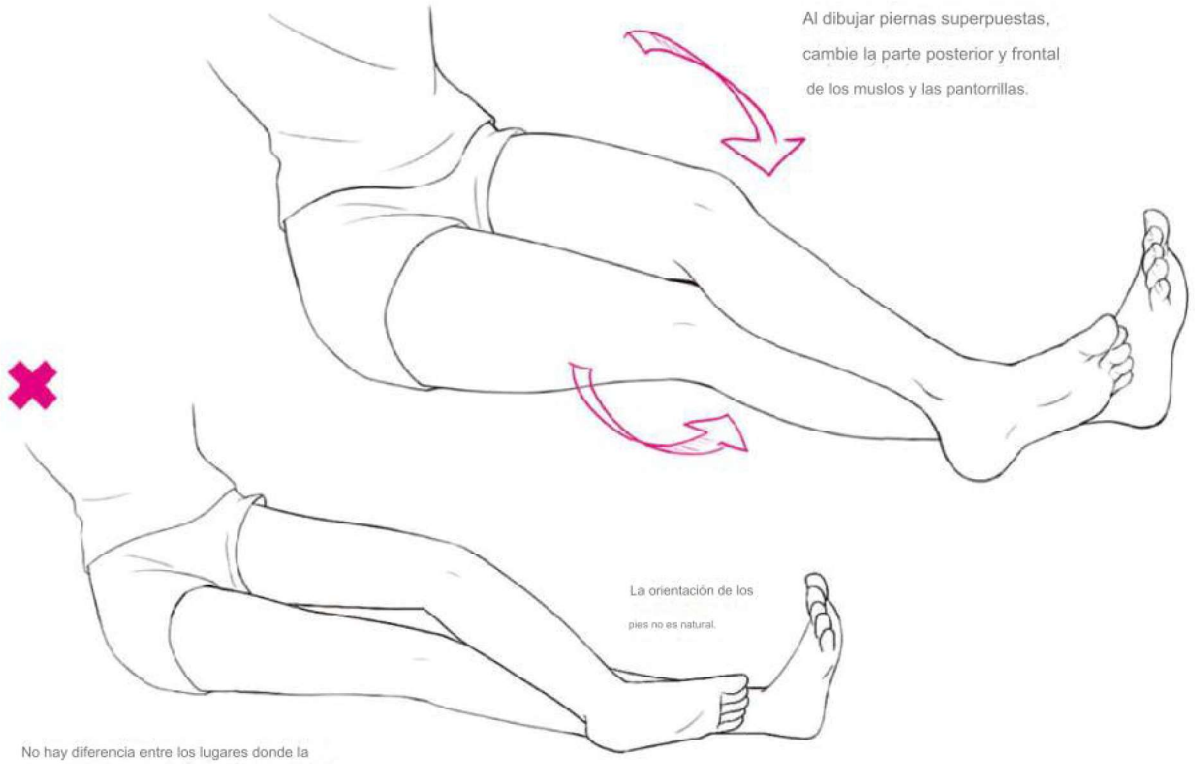
Mis muslos son delgados y mis rodillas están en una posición antinatural.



Mis tobillos son gruesos y mi torso débil.

Para las mujeres, si dibujas los tobillos más delgados, se notará más.

¡Dibuja varias posturas desde varios ángulos para comprender la relación desde la base del pie hasta la punta del pie!

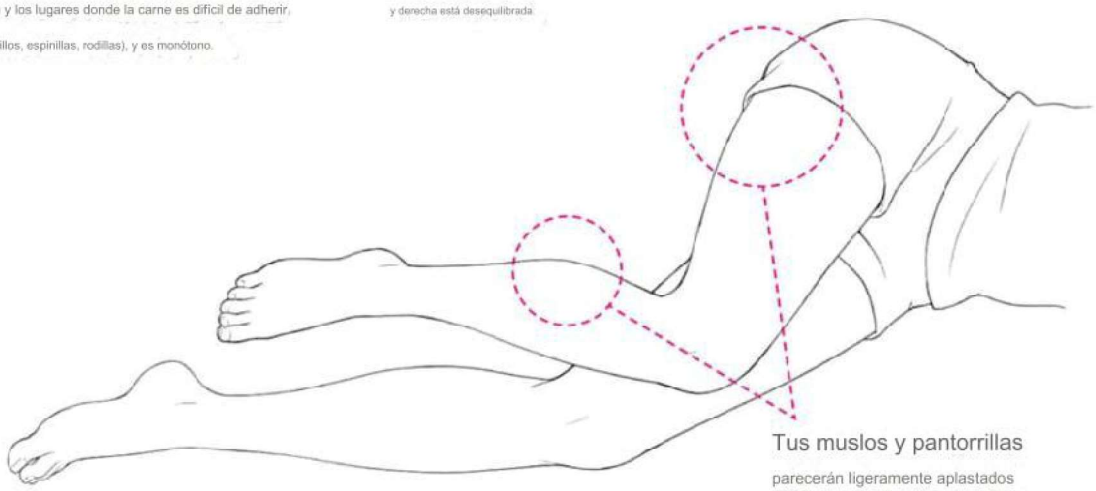


Al dibujar piernas superpuestas, cambie la parte posterior y frontal de los muslos y las pantorrillas.

La orientación de los pies no es natural.

No hay diferencia entre los lugares donde la carne se adhiere fácilmente (muslos, pantorrillas, etc.) y los lugares donde la carne es difícil de adherir. (tobillos, espinillas, rodillas), y es monótono.

La longitud de las piernas izquierda y derecha está desequilibrada.



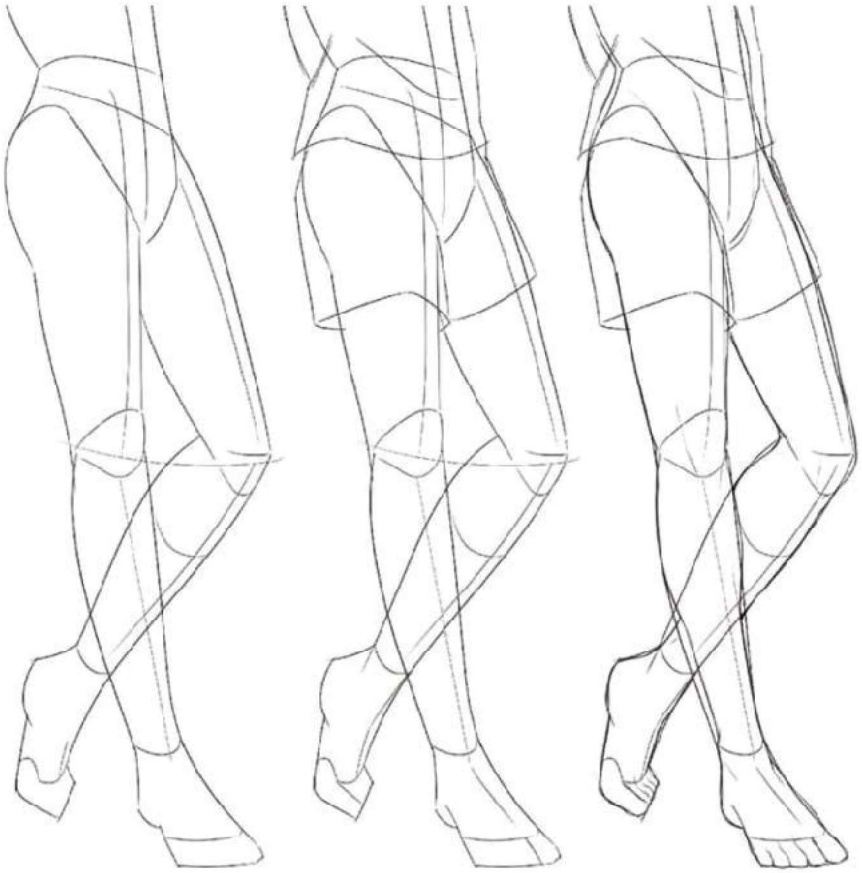
Tus muslos y pantorrillas parecerán ligeramente aplastados por la gravedad.

Los dedos de los pies son demasiado largos.

La orientación de los pies con respecto a las rodillas no es natural.

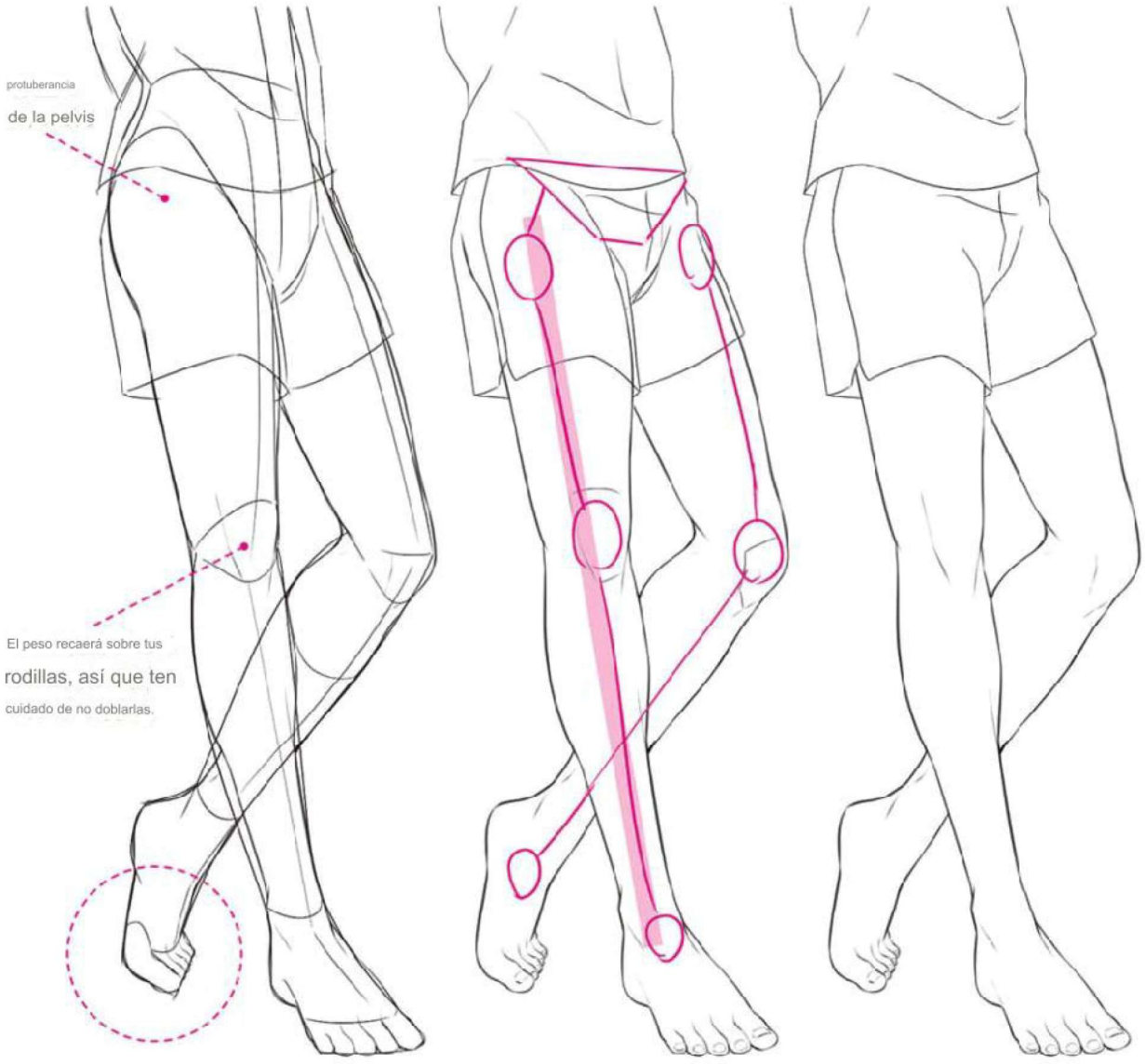
La silueta desde el torso hasta las nalgas y los muslos y la conexión entre las articulaciones de la cadera no son naturales.

reclinarse



¡Dibujemos una pose que resalte la longitud de tus piernas!

Da un golpe fuerte con una línea simple y un círculo, luego presiona los puntos clave desde la cintura hasta las rodillas y los tobillos. Termina dibujando el contorno de los muslos y debajo de las rodillas, teniendo presente la línea central.

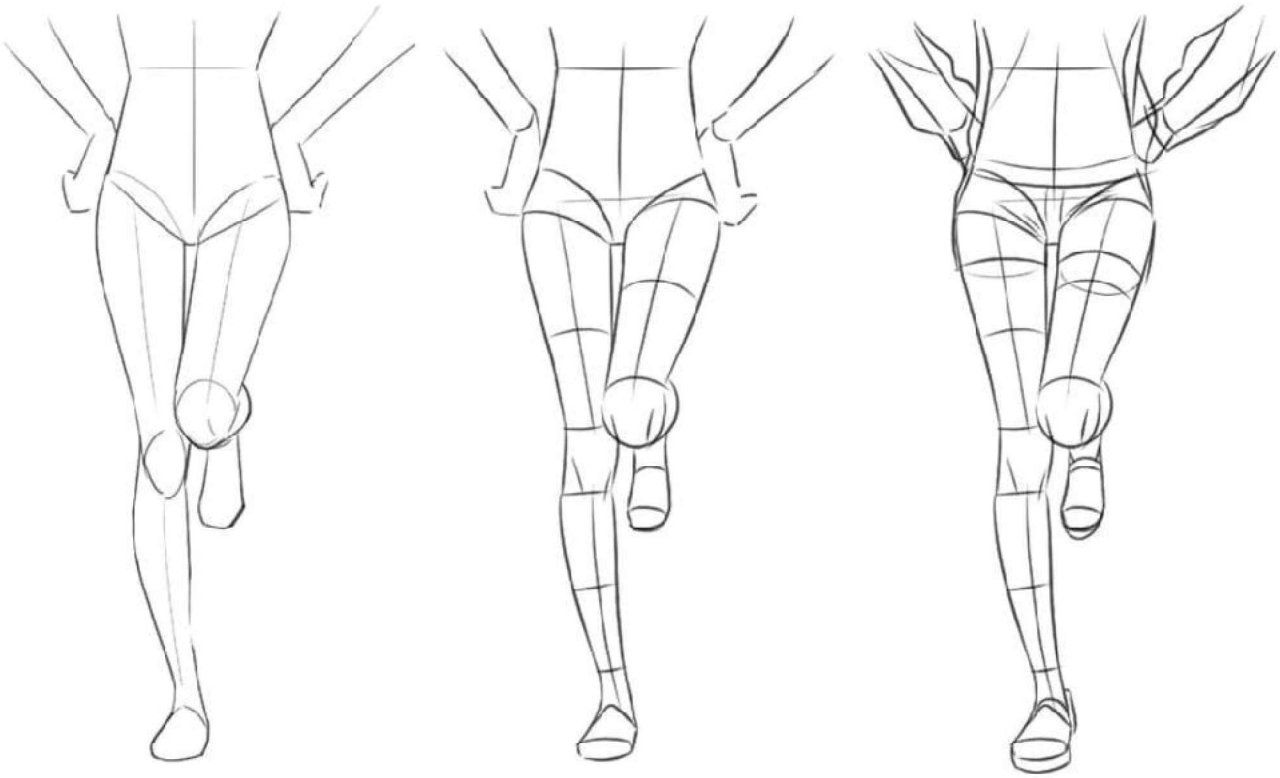


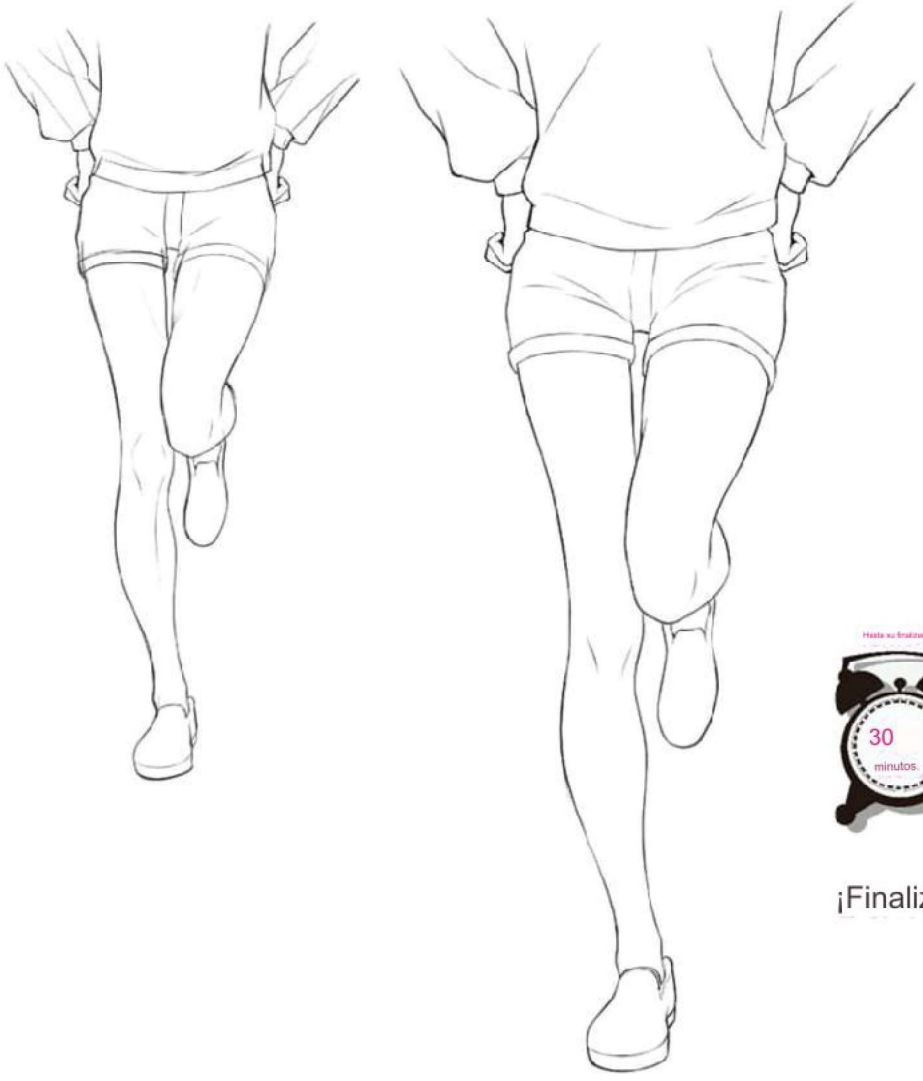
Es fácil diferenciar el pie de juego del pie derecho, que soporta el peso, cambiando la postura.

Dibuja las piernas que soportan el peso en línea ligeramente recta.

La pelvis del lado que soporta tu peso se eleva, agregando fuerza para tirar de tus pantalones. A partir de este punto, dibuja las arrugas de la ropa fluyendo de arriba a abajo, creando un charco de tela al final para crear un dibujo de aspecto más natural.

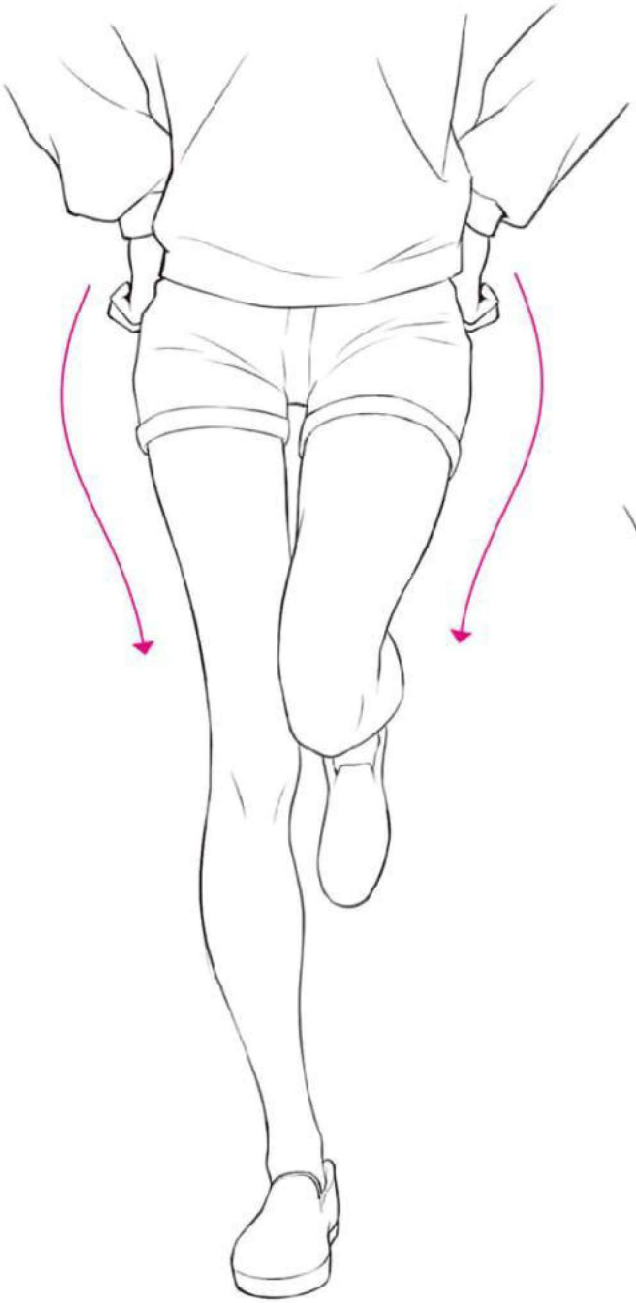
reclinarse





¡Finalizar!

¡Las mujeres deben estar atentas a las curvas y dibujar unas piernas bonitas!



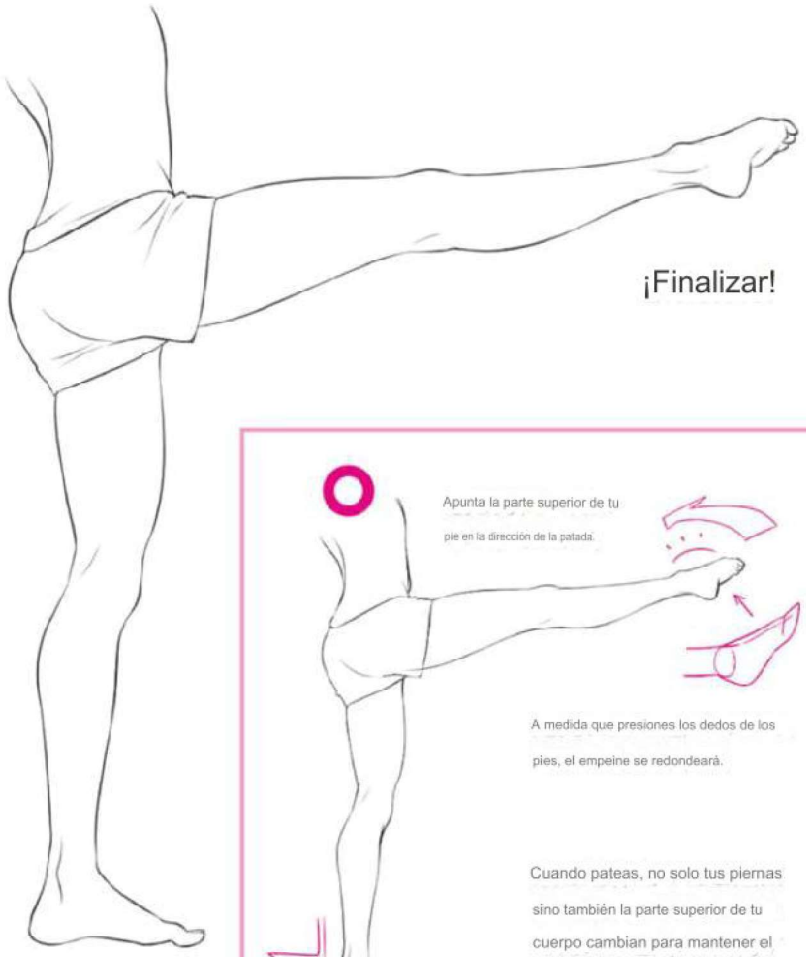
Una línea curvilínea desde la cintura hasta las piernas da un aspecto femenino.

Cuando uses ropa, ten en cuenta que la forma de la base de tus pies determina la dirección en la que se extienden tus piernas y la forma del dobladillo de tu ropa.

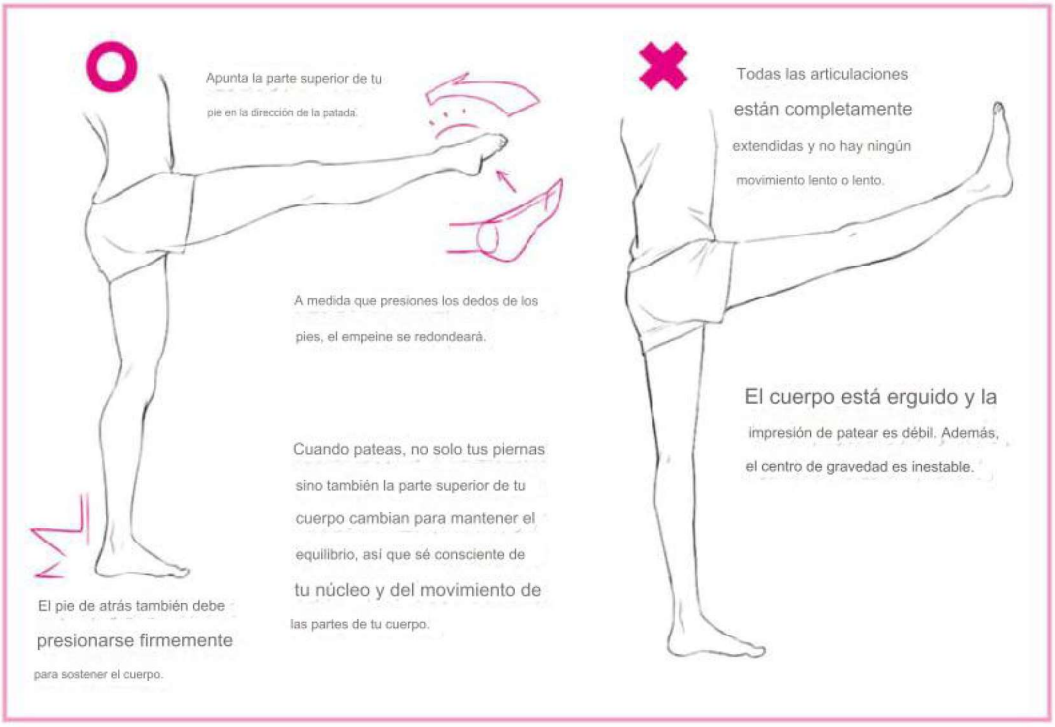
[Línea central]

El peso se coloca sobre las patas pivotantes que sostienen el cuerpo. Al concentrarse en el centro de su cuerpo, será más fácil mantener el equilibrio.

patada

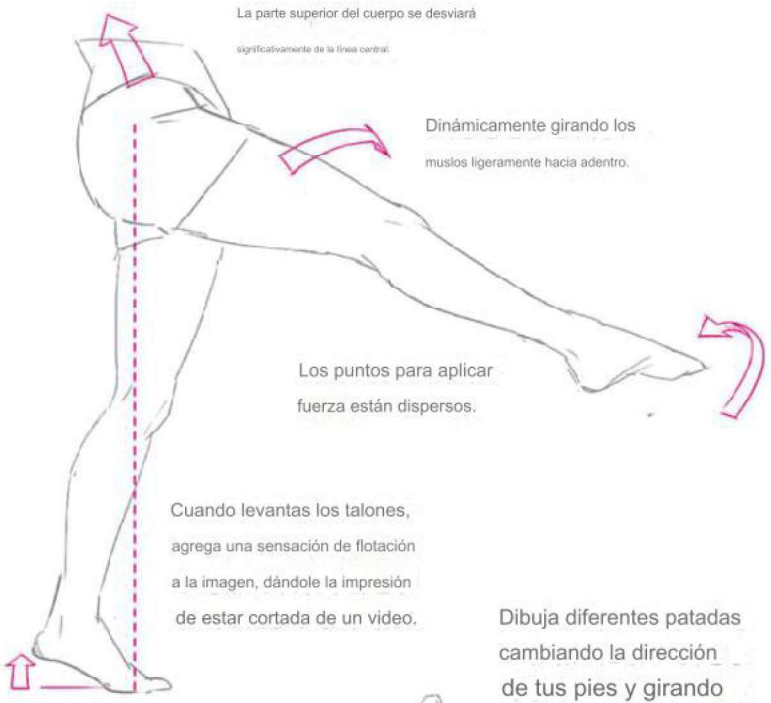


¡Finalizar!

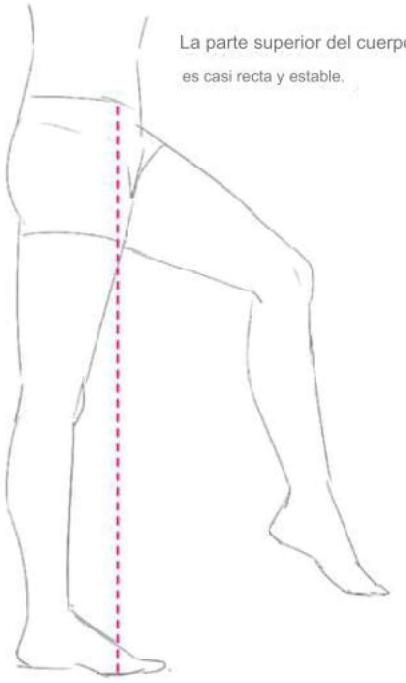


¡Aprende los conceptos básicos de patear, dónde aplicar la fuerza y la dirección de tus rodillas y pies!

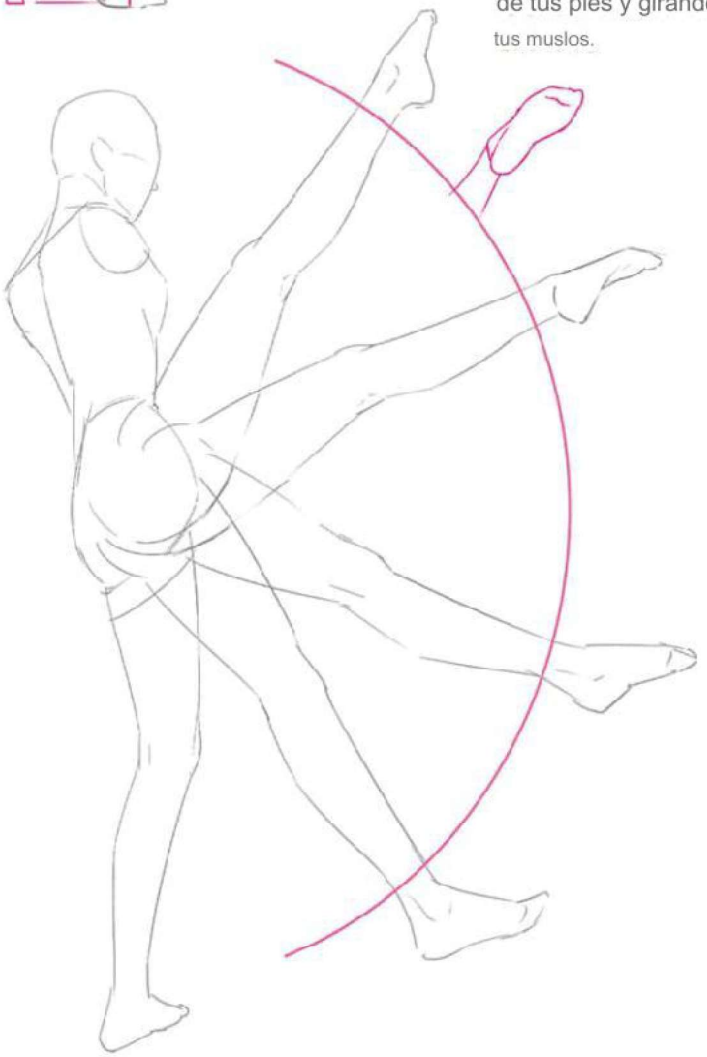
[Patada dinámica]

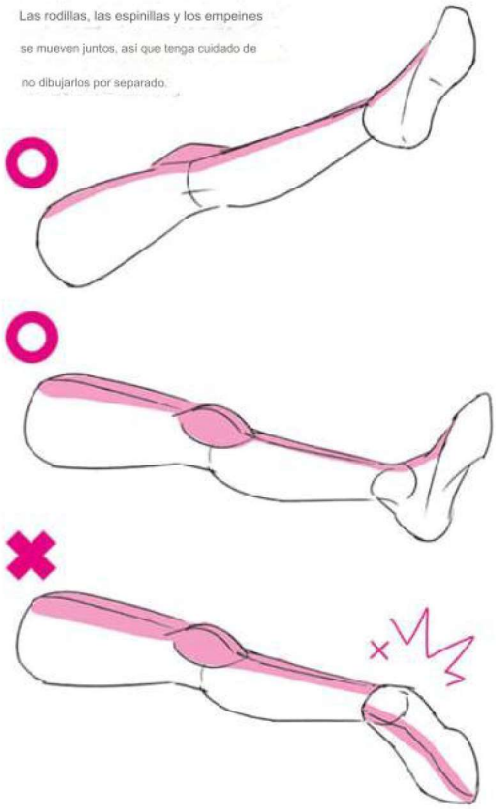


[Patada estática]



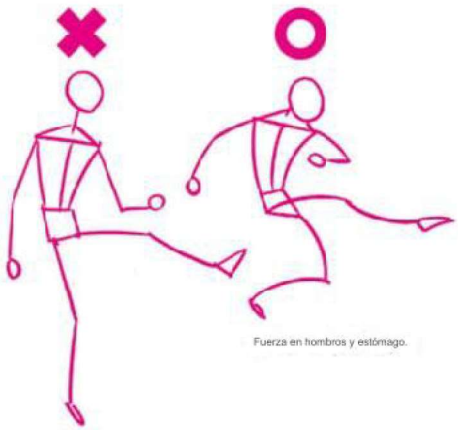
Dibuja diferentes patadas cambiando la dirección de tus pies y girando tus muslos.





patada

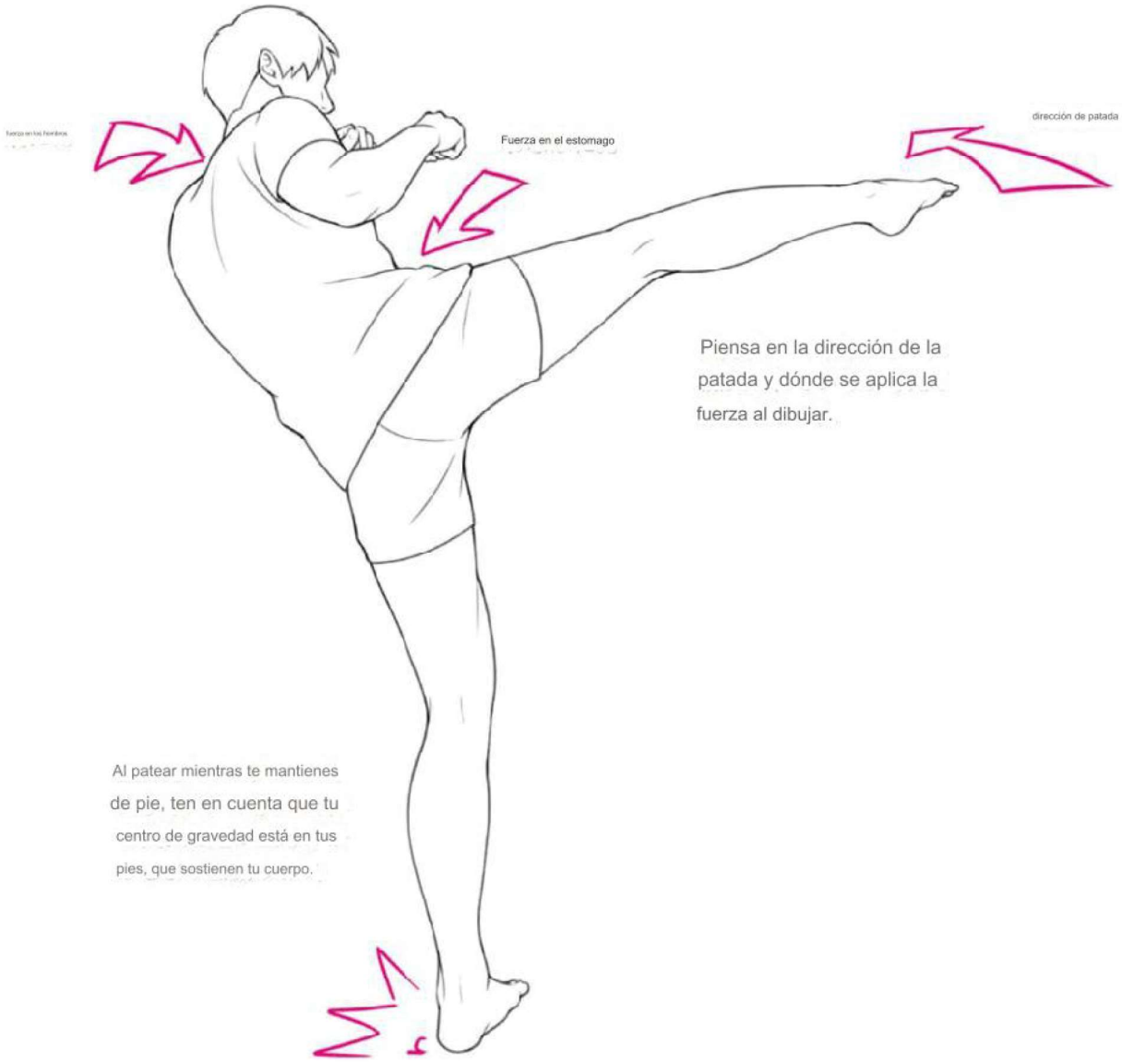
Cuando aplicas fuerza a tu cuerpo para patear algo,
tu cuerpo se vuelve cada vez más redondeado.
Imagínese de dónde viene el poder mientras lo extrae.



Fuerza en hombros y estómago.

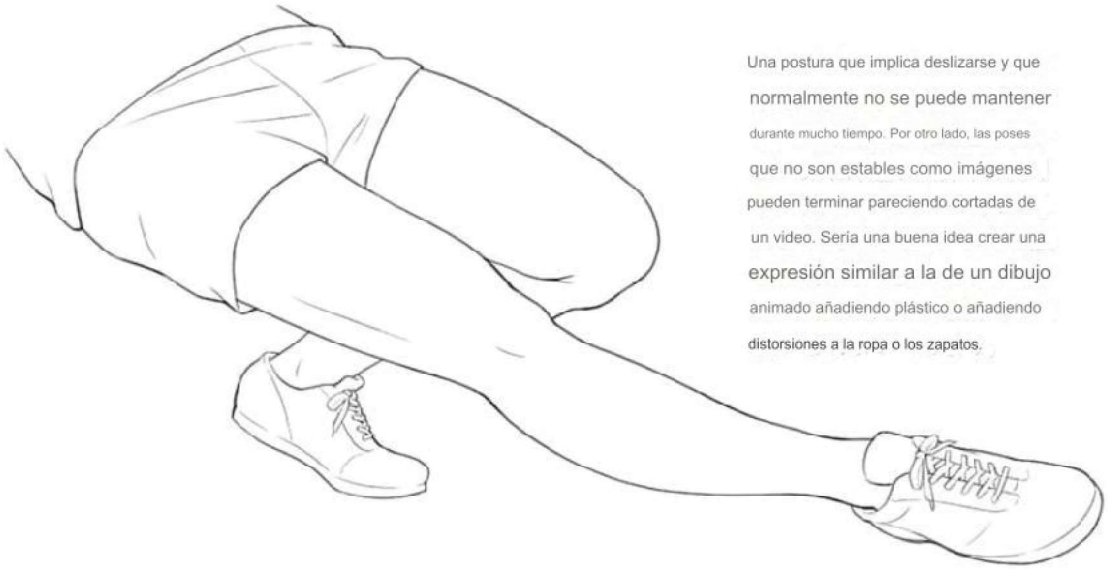
Asegúrese de que la línea media de los
muslos, las rodillas y los empeines
estén conectados correctamente.

¡Sé consciente de dónde estás poniendo tu esfuerzo y trata de expresarte con más velocidad!



Piensa en la dirección de la patada y dónde se aplica la fuerza al dibujar.

Al patear mientras te mantienes de pie, ten en cuenta que tu centro de gravedad está en tus pies, que sostienen tu cuerpo.



Una postura que implica deslizarse y que normalmente no se puede mantener durante mucho tiempo. Por otro lado, las poses que no son estables como imágenes pueden terminar pareciendo cortadas de un video. Sería una buena idea crear una expresión similar a la de un dibujo animado añadiendo plástico o añadiendo distorsiones a la ropa o los zapatos.

saltar

Asegúrate de definir claramente la parte de tus piernas que quieres mostrar, el punto de transición desde la rodilla hacia el frente, y ten cuidado de que tus piernas no parezcan cortas.

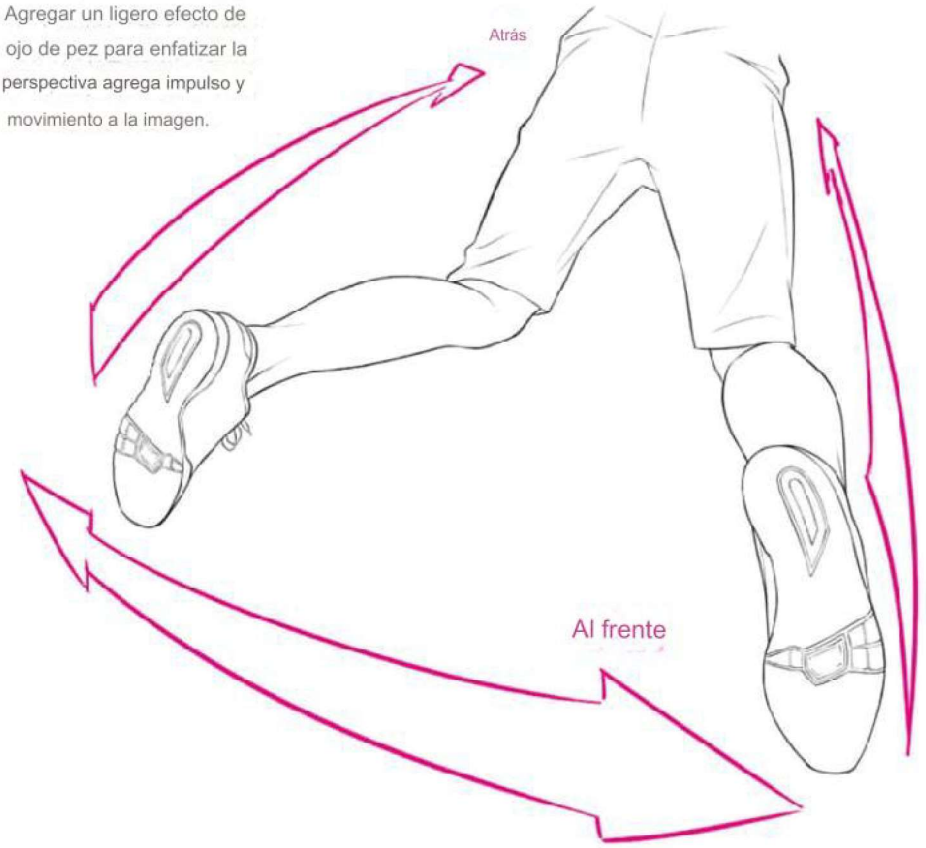
Hay una distancia considerable entre las rodillas y el torso.

Las conexiones entre las formas de las partes invisibles no están claras. Además, la dirección de los huesos que se extienden desde las articulaciones parece extraña y el efecto tridimensional parece débil.

Ten claro lo que quieres mostrar. ¡Ten

cuidado de que tus piernas no parezcan cortas!

Agregar un ligero efecto de ojo de pez para enfatizar la perspectiva agrega impulso y movimiento a la imagen.



La forma es simétrica, por lo que no parece una postura de salto. La pose no parecerá genial, como si estuvieras tratando de mantenerte firme.

Esqueleto y orientación de articulaciones y pies.

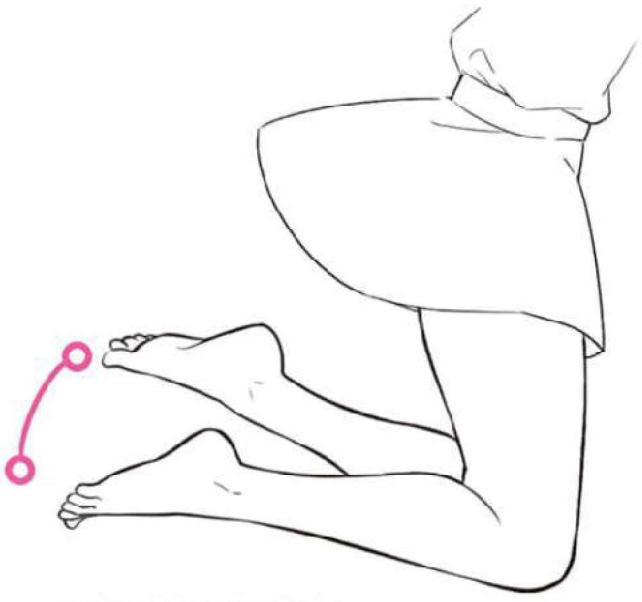
se están desmoronando.

saltar

P169

Al girar las rodillas hacia adentro y los pies hacia afuera, creas una pose femenina.

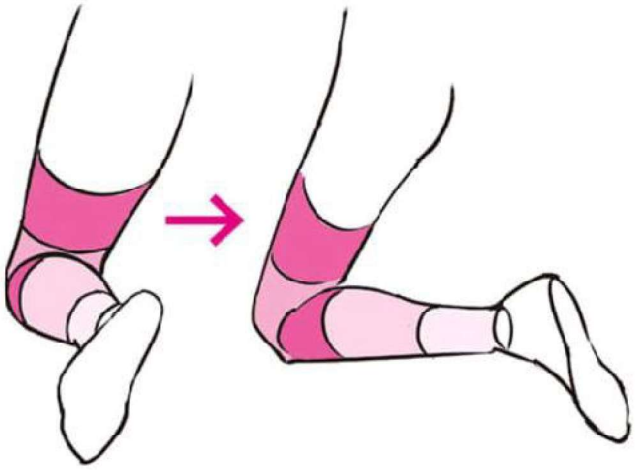
Si no hay diferencia entre la parte delantera y trasera de las rodillas, asegúrese de que la línea que conecta las rodillas sea paralela a las caderas.



No superpongas los dedos de los pies por completo, sino muévelos ligeramente para crear un movimiento pictórico y feminidad.

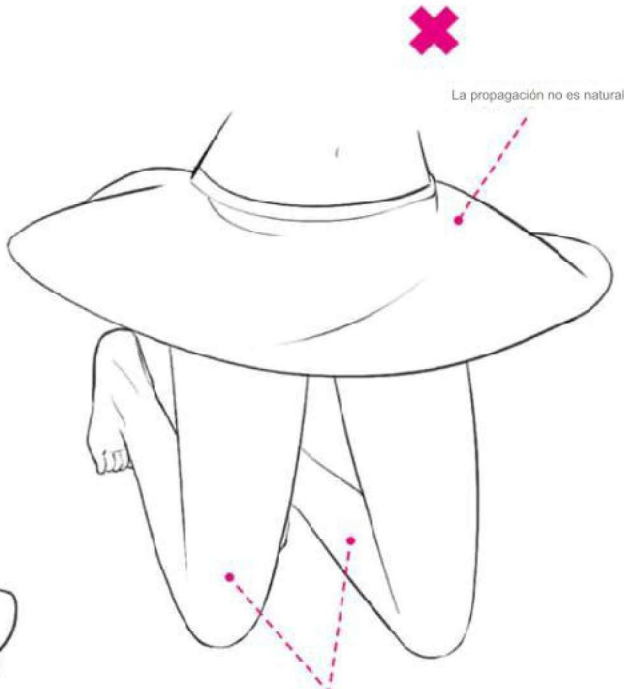
Para las niñas, ¡usa el dobladillo de tu ropa para crear movimiento y ternura!

Mientras más superposición haya, más podrás dibujarla desde un ángulo horizontal para que las piernas no parezcan más cortas.



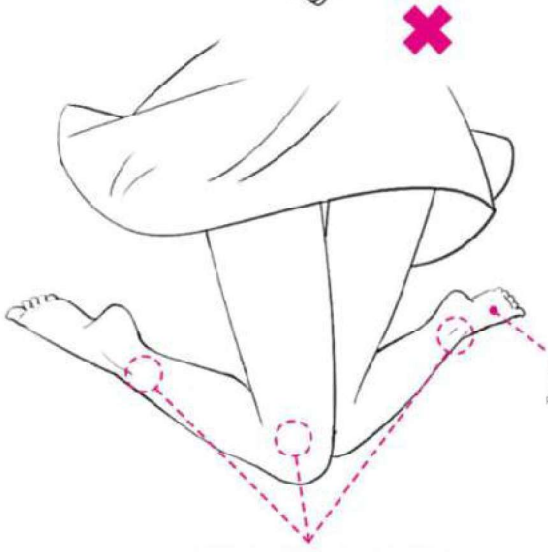
No hay movimiento en la falda.

No puedo sentir la profundidad.



La propagación no es natural.

No puedo capturar adecuadamente la imagen de la carne.

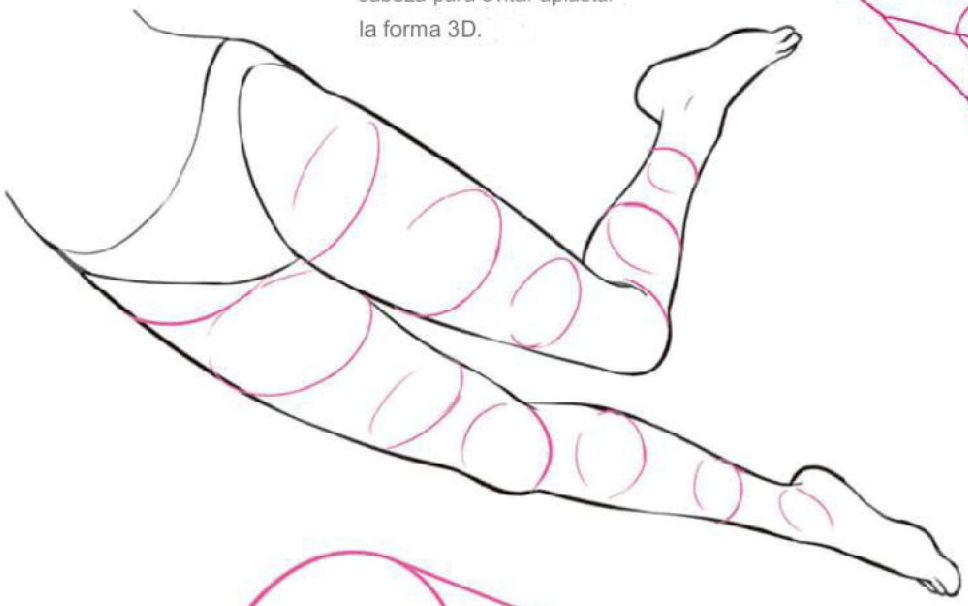


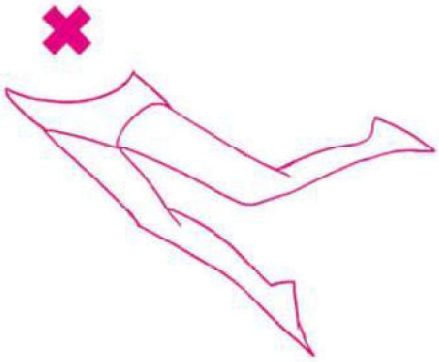
La orientación de los pies no es natural.

Las conexiones y la profundidad de cada articulación no son naturales.

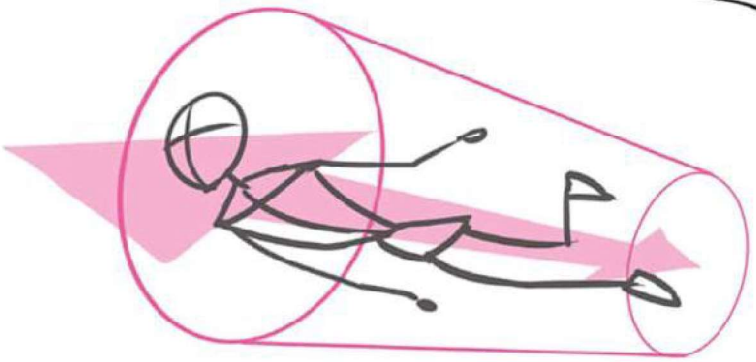
nadar

Visualiza el corte en tu cabeza para evitar aplastar la forma 3D.





Tenga cuidado de no pensar sólo en términos de esquemas, ya que es fácil dominarlo.



Sea consciente de la sensación de delante y de atrás y de tridimensionalidad, como si estuviera aproximadamente dentro de un cilindro.

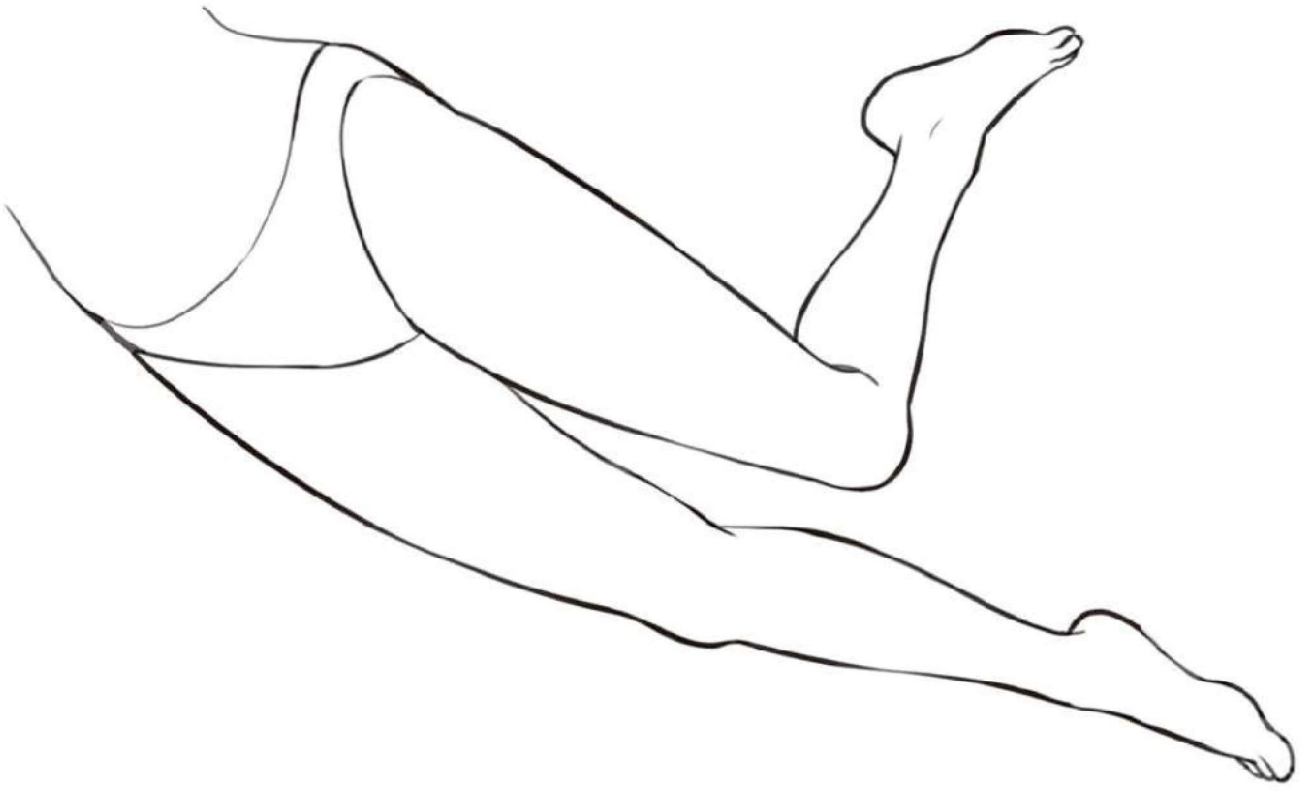
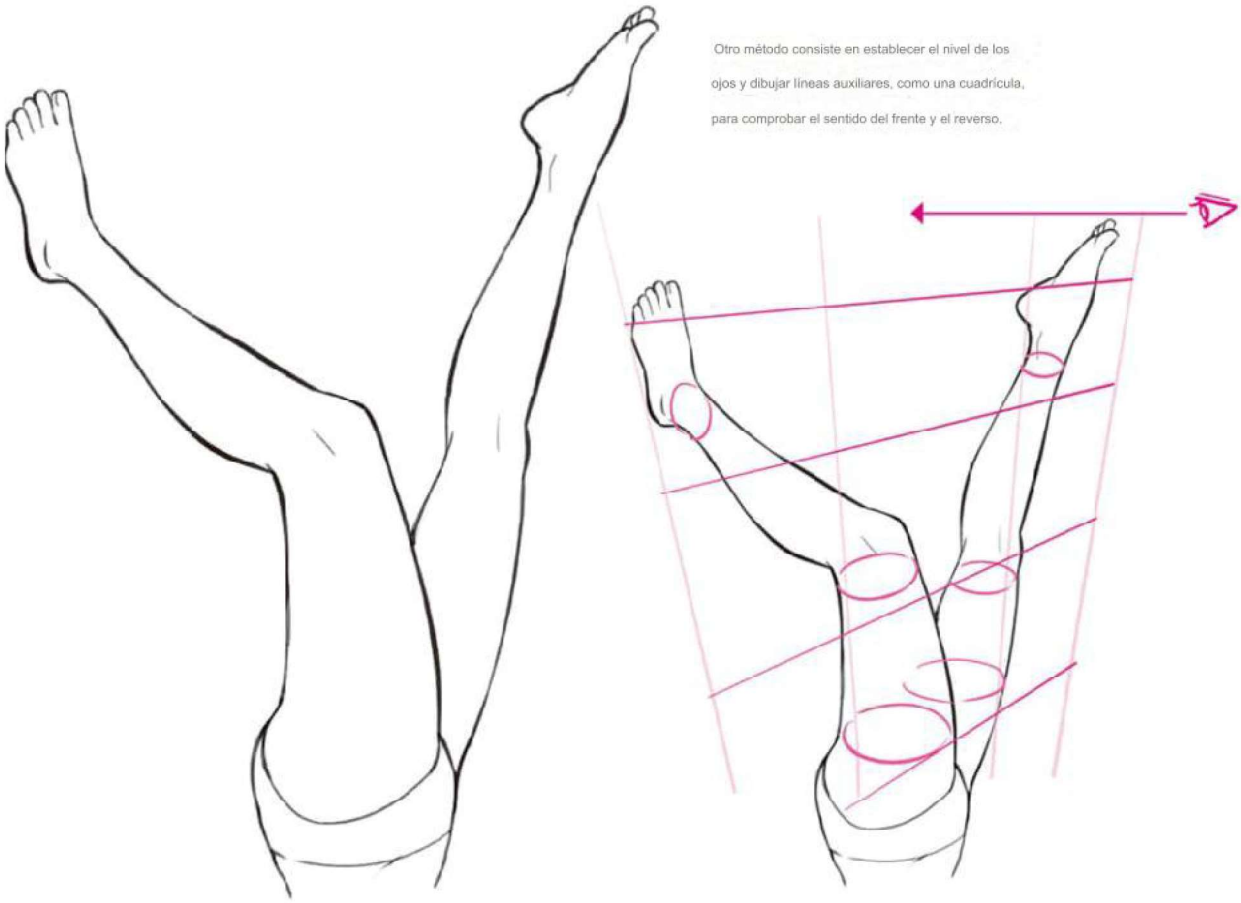


Imagen dentro de un cilindro. ¡Sea consciente

de la sensación de frente y atrás y de tridimensionalidad!

Para evitar acortar las patas que se superponen a las patas delanteras (moviéndose hacia atrás), fuimos conscientes de consideraciones espaciales como la longitud cuando se ve desde un lado y la relación posicional de las partes.

El cuerpo humano es básicamente simétrico. Tenga cuidado de que la línea que conecta las partes izquierda y derecha, como la pelvis, las rodillas y los tobillos, no se desvíe demasiado de la perspectiva de profundidad.



Otro método consiste en establecer el nivel de los ojos y dibujar líneas auxiliares, como una cuadrícula, para comprobar el sentido del frente y el reverso.

Movimientos básicos del pie (01) De pie

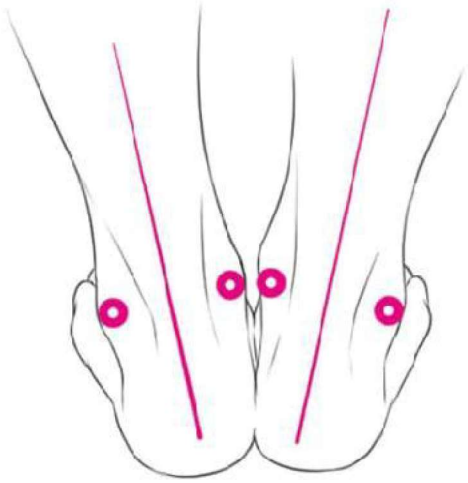
Asegúrate de dibujar claramente la base de tus dedos y el arco que conecta los dedos de tus pies.

Hasta su finalización

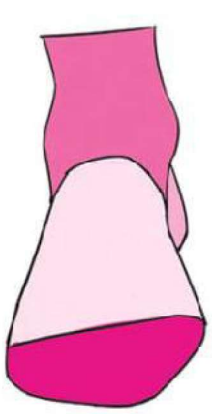
¡Finalizar!

¡Aprende a dibujar rápidamente capturando la estructura desde el tobillo hasta las partes!

Una vez que haya dominado los conceptos básicos para hacer que parezca un pie, puede intentar lograr su propia deformación haciendo que las partes que le gusten parezcan un poco más grandes que sus proporciones reales, o agregando contraste entre las partes que se omitirán y las partes que se van a omitir. dejar. .



La altura de los tobillos izquierdo y derecho es diferente.

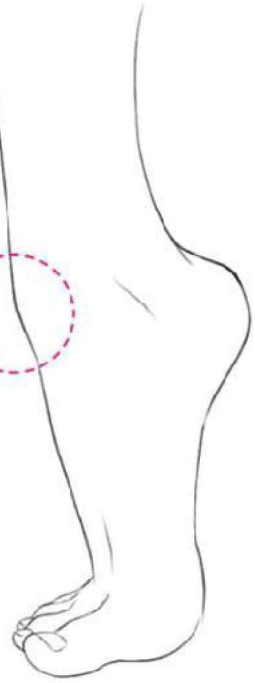


Si sientes que la forma está distorsionada debido a los detalles, organízala según la proporción aproximada del área de cada parte.

P009

Movimientos básicos (02) Ponerse de puntillas

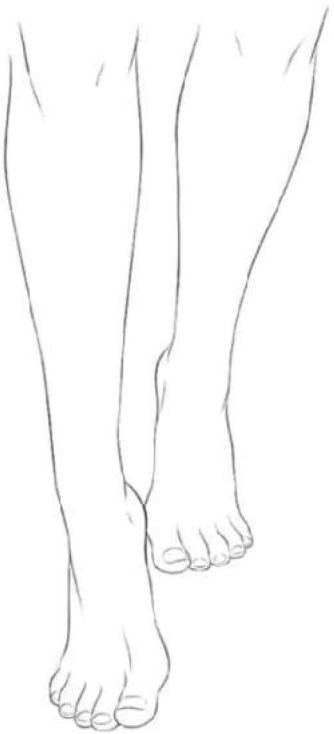
Dibuja el desnivel del hueso del tobillo que aparece cuando te pones de puntillas.



Tenga cuidado al ponerse de puntillas, ya que las articulaciones del interior de los dedos se doblarán.

Irregularidades óseas que aparecen cuando te pones de puntillas.

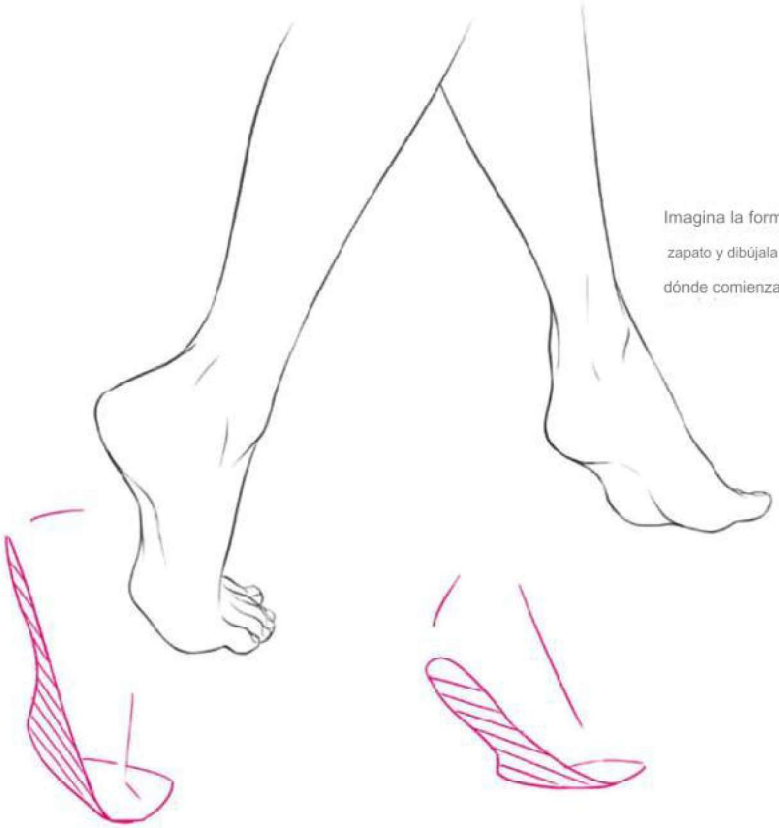
Al mantener las pantorrillas metidas hacia adentro y los pies hacia afuera, puedes crear una postura madura y elegante.



Mirando hacia adentro, da una impresión infantil y linda. Dibujémoslos de manera diferente según el personaje.

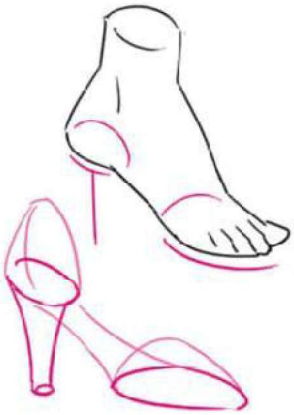
También preste atención a los cambios en la forma en que sobresale el hueso del tobillo.

¡Entendamos los cambios en los dedos de los pies y las pantorrillas!



Imagina la forma de la suela de tu zapato y dibújala teniendo en cuenta dónde comienza la planta de tu pie.

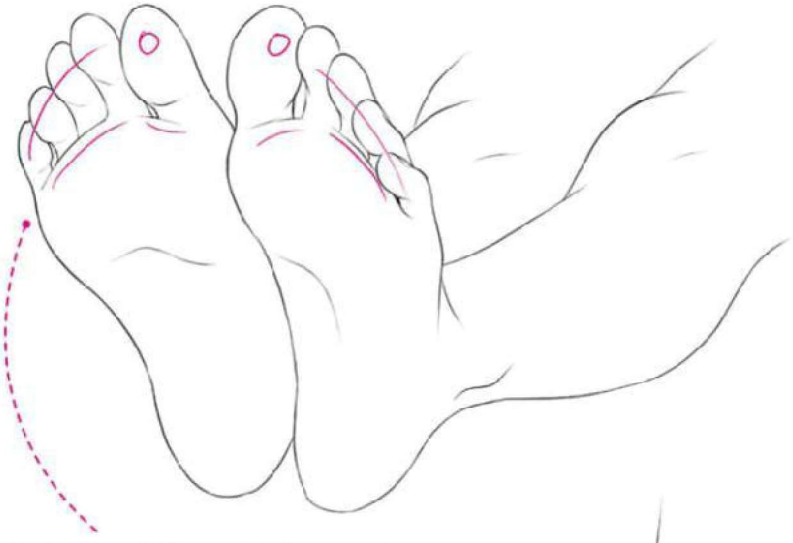
P175



Cuando se trata de tacones, hay que tener en cuenta dos puntos: el talón y los dedos.

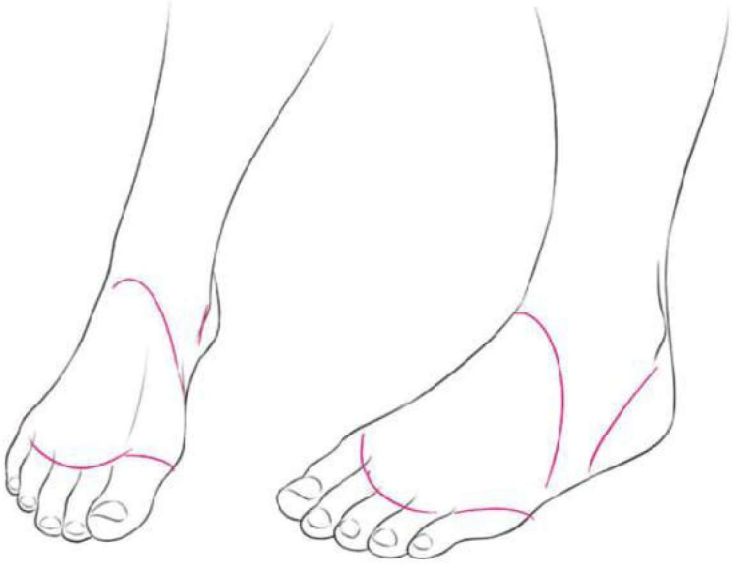
Cuando te pones de puntillas con tacones, etc., ejerces presión en las pantorrillas, lo que tensa y abulta los músculos.

Movimientos básicos del pie (03) Sentarse



No sigas cada dedo demasiado de cerca para evitar que se rompa la curva general que conecta las yemas y las bases.

P009

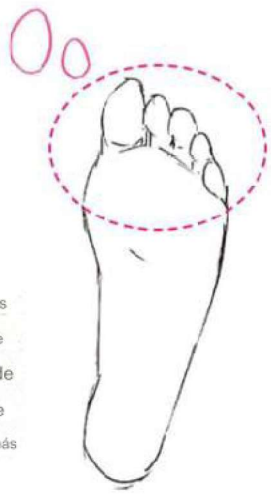


Esté siempre atento a los cambios bruscos de forma.

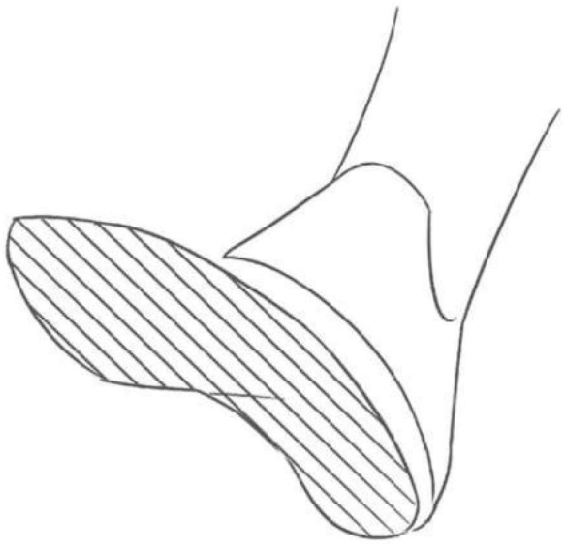
¡Simplifica formas complejas y dibújalas rápidamente!

Pensemos en las partes dividiéndolas en siluetas aproximadas.

Representar los dedos de los hombres con forma ligeramente pentágono y los dedos de las mujeres con elipses de forma ovalada hace que sea más fácil distinguirlos.

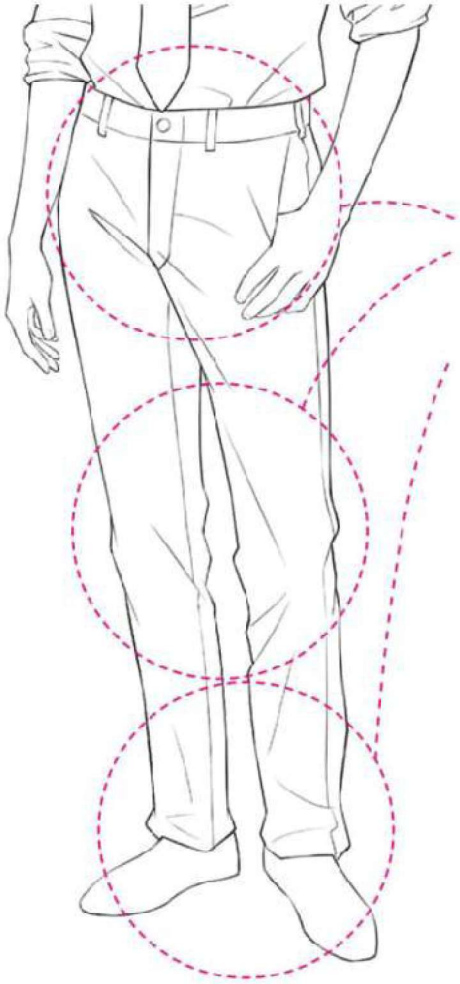


Las puntas de los dedos de los pies tienen el pulgar apuntando ligeramente hacia arriba y el resto de los dedos apuntando hacia abajo, como si estuviera pisando el suelo.



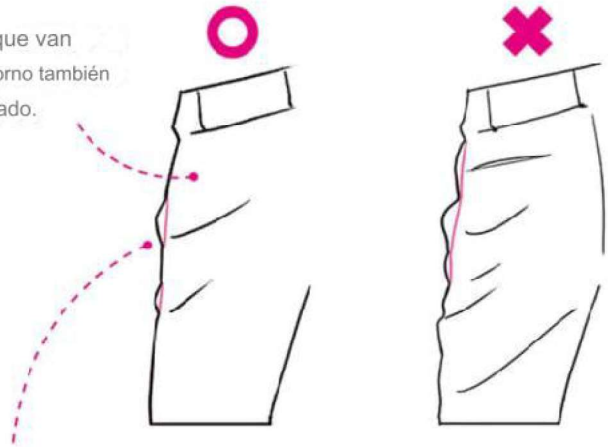
Incluso con ángulos complicados, tenga cuidado con la parte inferior y los lados del objeto.

ropa y pies



Hay tres arrugas principales a recoger: la entrepierna, las rodillas y los tobillos. Los detalles de la ropa, como los bolsillos y las costuras, también son puntos importantes para explicar la estructura tridimensional del cuerpo.

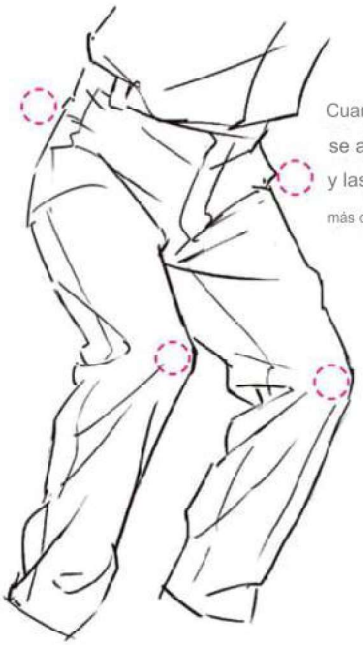
Las arrugas que van ligadas al contorno también tienen significado.



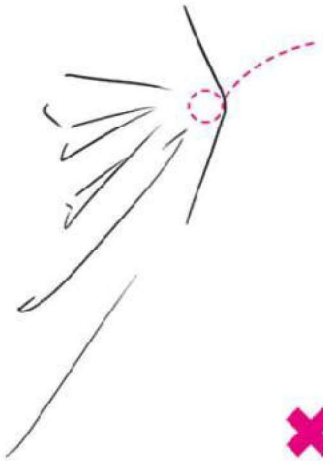
Si detectas demasiadas irregularidades en el contorno, la forma interior se verá vaga, así que elige con cuidado. Incluso si lo levantas, ten cuidado de no dibujar la línea que conecta el principio y el final de la arruga demasiado lejos de tu cuerpo.

Si las arrugas no se examinan cuidadosamente para determinar de dónde se originan y qué objetos tridimensionales representan, el resultado será una imagen desordenada con demasiada información.

¡Ten en cuenta las características de tu esqueleto, músculos y grasa!



Cuando doblas las rodillas, se aplican varias fuerzas y las arrugas se vuelven más complejas.



Es una imagen de arrugas triangulares que se agrupan en áreas donde se aplica la fuerza al tirar de la tela. Cuanto más lejos de las arrugas principales, mayor será la forma y menor el grosor.

Dibujémoslo mientras pensamos en dónde se genera la fuerte fuerza de tracción.

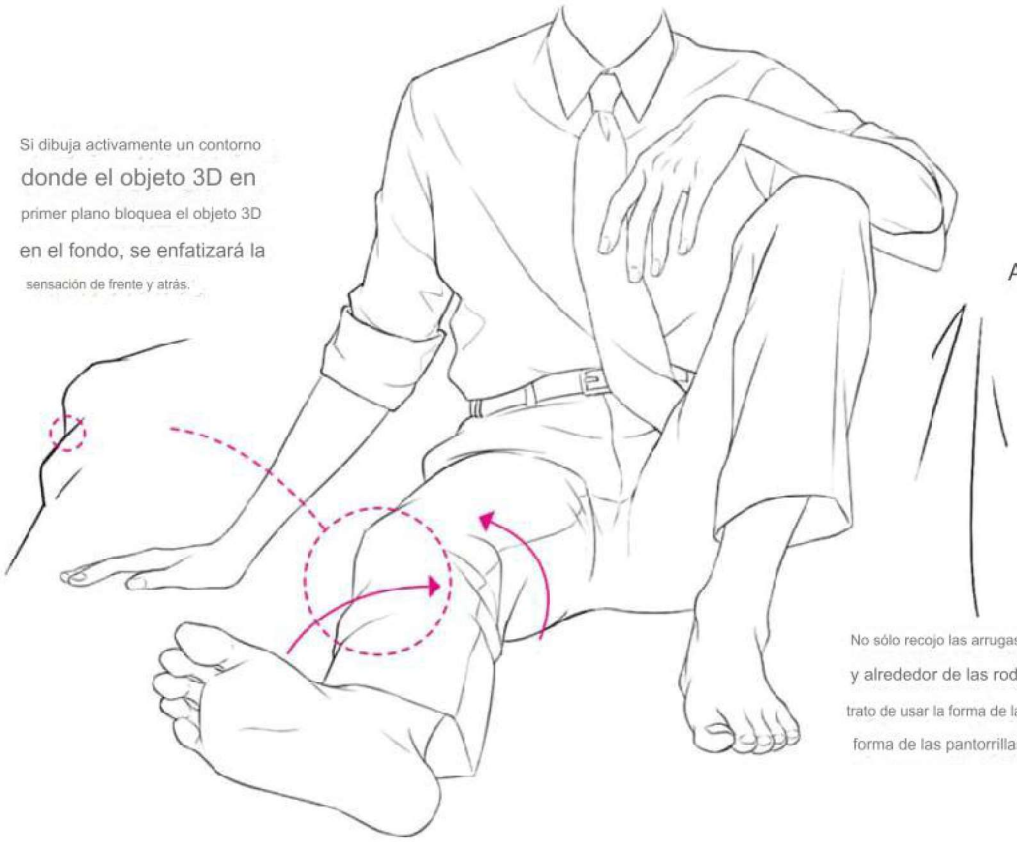
Si no examinas cuidadosamente las arrugas, terminarás con una impresión desordenada y con demasiada información.

Imagina tu cuerpo por dentro. Si hay demasiada tela para tu cuerpo, las arrugas se agrandarán y se combarán. Por otro lado, si el cuerpo tira de la tela por dentro, las arrugas serán finas y numerosas.

ropa y pies

¡Finalizar!

¡Recoge las arrugas para transmitir la pose con precisión y dale un aspecto elegante!



Si dibuja activamente un contorno donde el objeto 3D en primer plano bloquea el objeto 3D en el fondo, se enfatizará la sensación de frente y atrás.

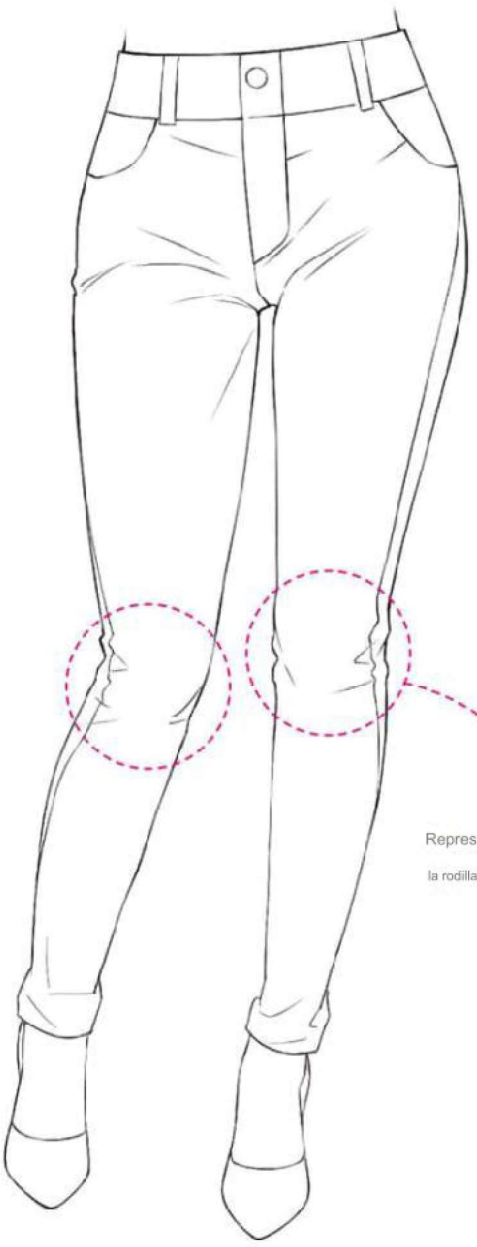
Arrugas en las rodillas.

No sólo recojo las arrugas en la base de los muslos y alrededor de las rodillas, sino que también trato de usar la forma de las arrugas para explicar la forma de las pantorrillas en la ropa.

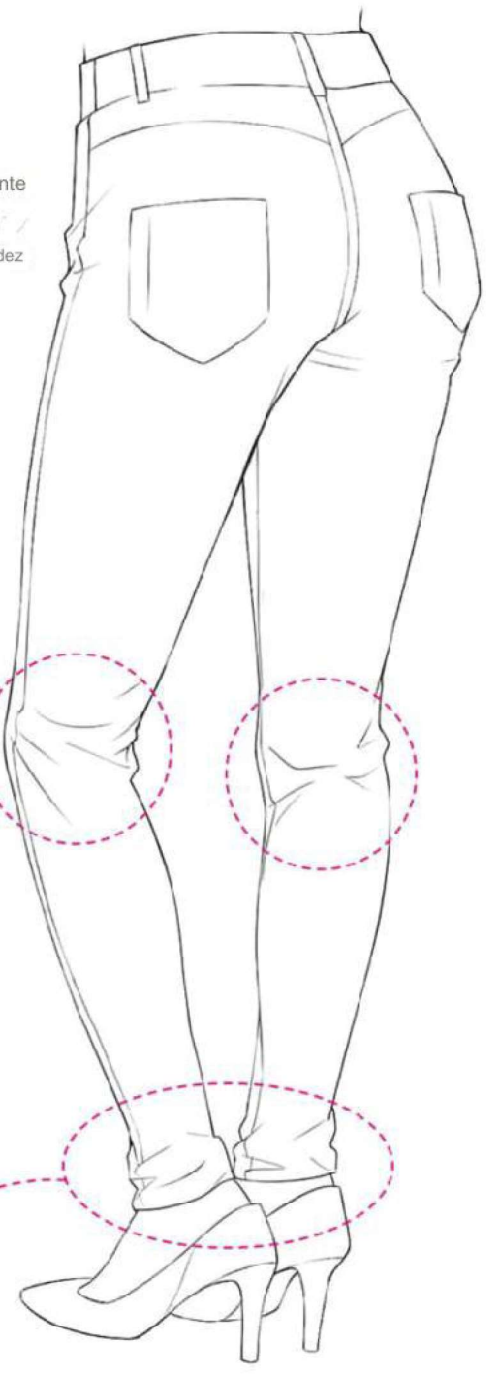
Hay muchas arrugas debido a la ropa inadecuada y la sensación delantera y trasera de los brazos y las piernas no funciona correctamente.

Las posiciones de articulaciones como las muñecas, los tobillos y los hombros no están claras, lo que hace que el cuerpo parezca blando, como un molusco.

Los jeans ajustados se ajustan al cuerpo, así que evita las arrugas. Esto hace que sea más fácil ver la silueta del cuerpo. Haga un esfuerzo consciente para darle a sus caderas y muslos una suavidad y redondez femenina, mientras le da a sus tobillos una apariencia esbelta y huesuda.



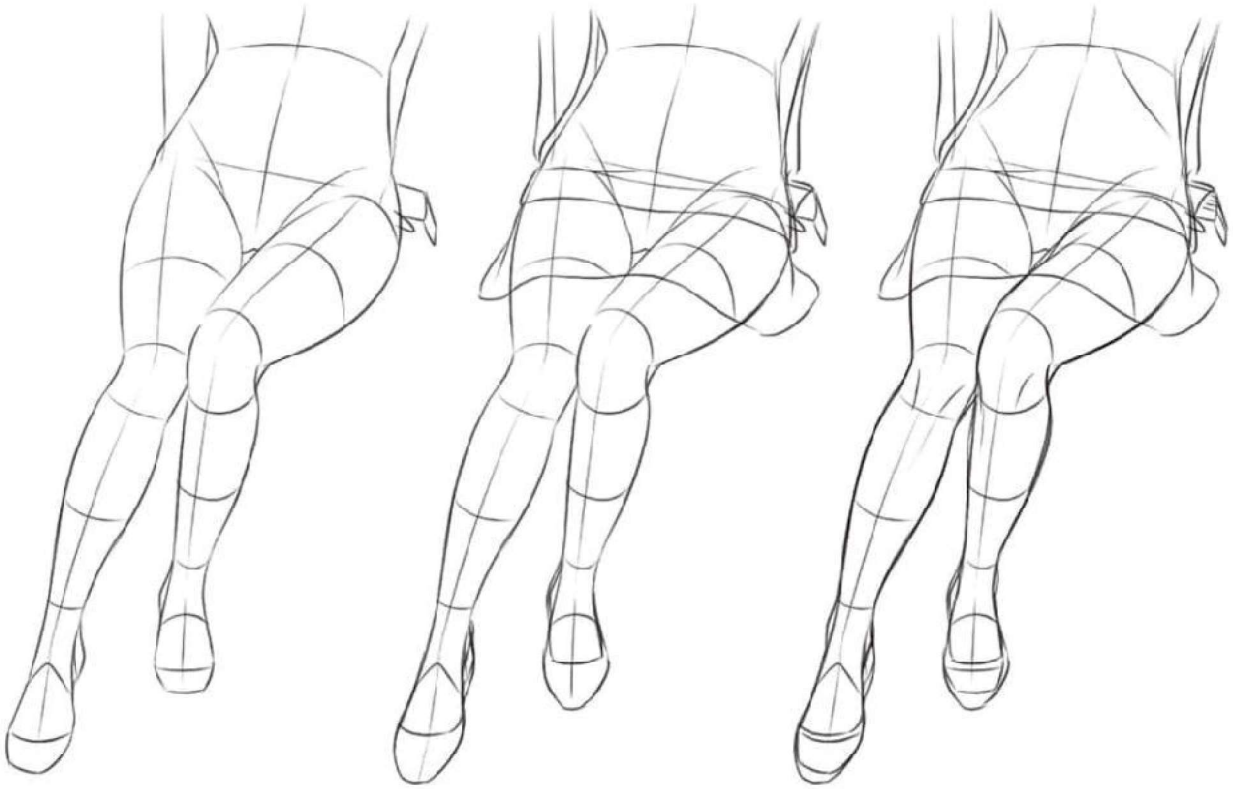
Selecciona activamente bolsillos y costuras que expresen la redondez de tus nalgas.



Representa siempre la posición de la rodilla de forma descriptiva.

Hay un espacio entre la tela y el cuerpo alrededor de los tobillos, por lo que las arrugas serán más pronunciadas.

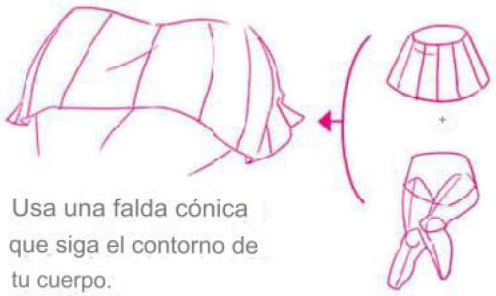
ropa y pies



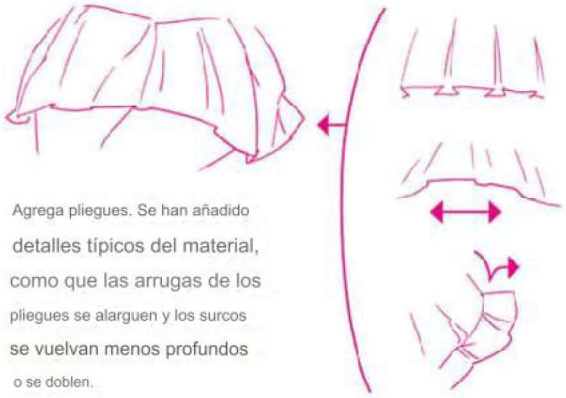
¡Finalizar!

Cuando uses falda, comprende la relación entre la forma del cuerpo y las arrugas, así como las diferencias en los dobladillos desde diferentes ángulos.

Una vez que hayas decidido la forma general de la falda en función de la forma tridimensional del cuerpo, comienza a dibujar agregando detalles poco a poco.



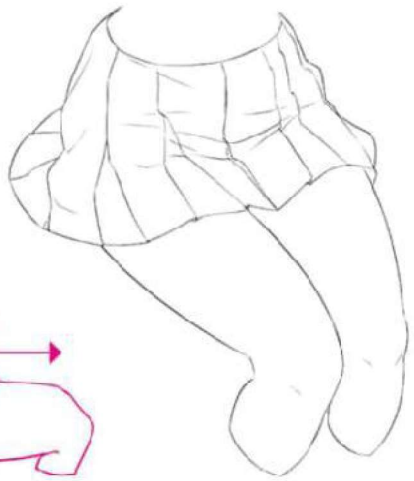
Usa una falda cónica que siga el contorno de tu cuerpo.



Agrega pliegues. Se han añadido detalles típicos del material, como que las arrugas de los pliegues se alarguen y los surcos se vuelvan menos profundos o se doblen.

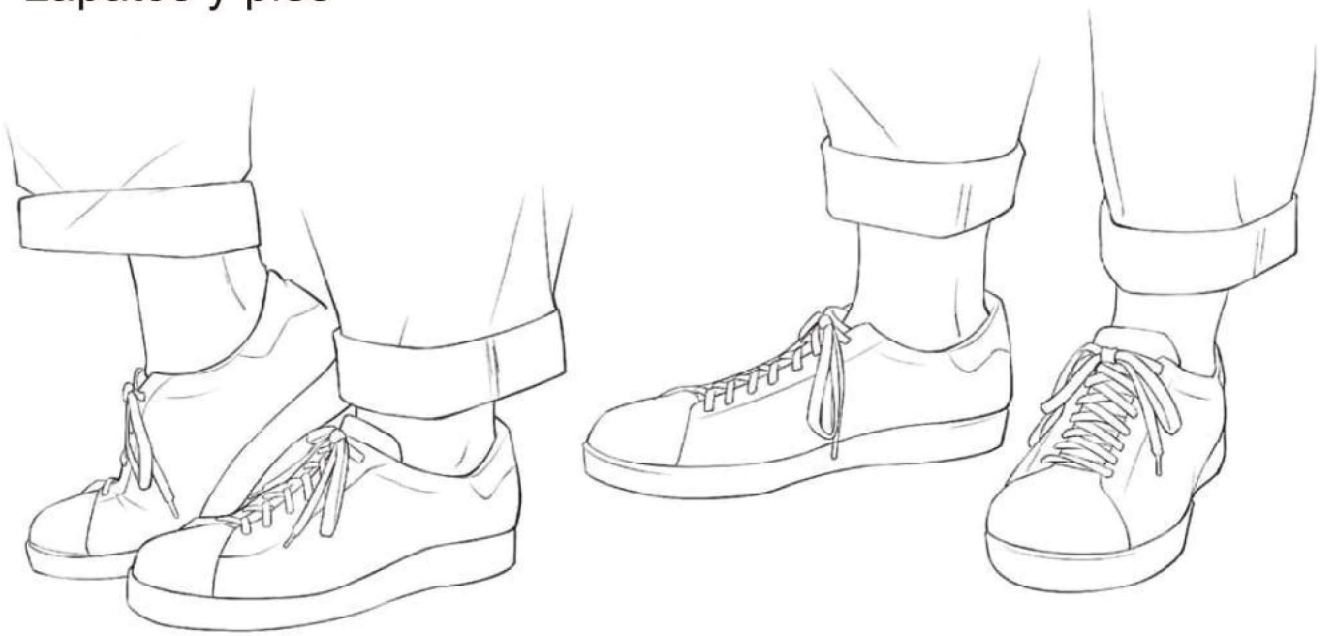
Teniendo en cuenta la forma del cuerpo dentro de la falda, dibuja las arrugas verticales y horizontales para explicar la forma tridimensional.

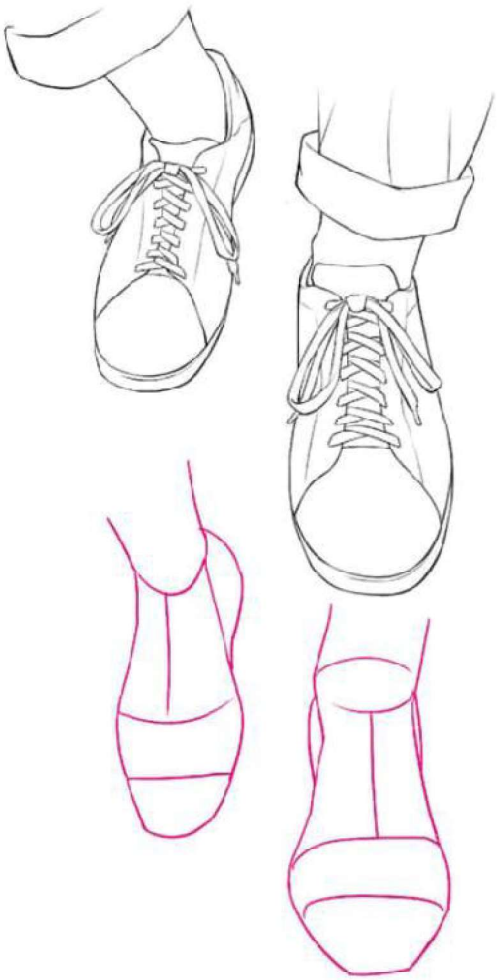
La dirección del lado de la falda cambia dramáticamente desde la base del muslo.

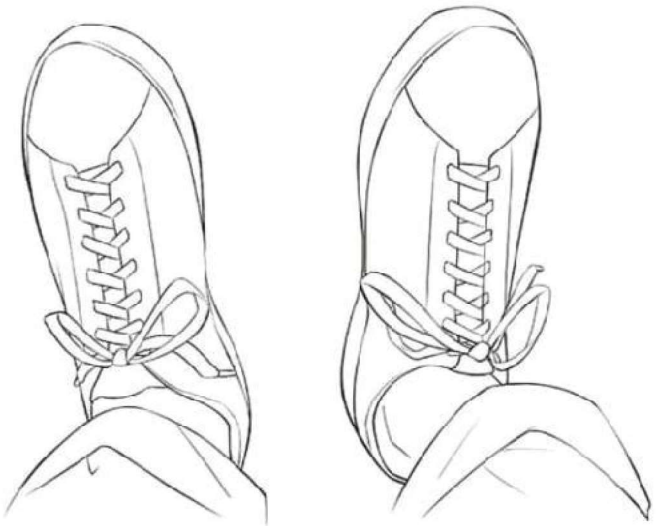


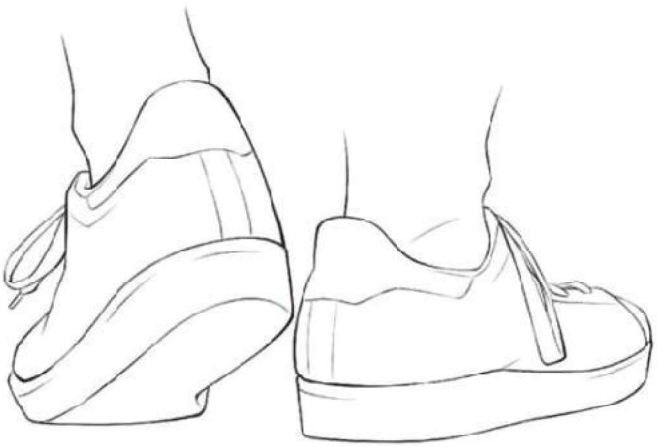
Si creas una parte que sigue de cerca el cuerpo, como al pisar parcialmente la falda, la imagen será más ajustada y más fácil de ver.

zapatos y pies







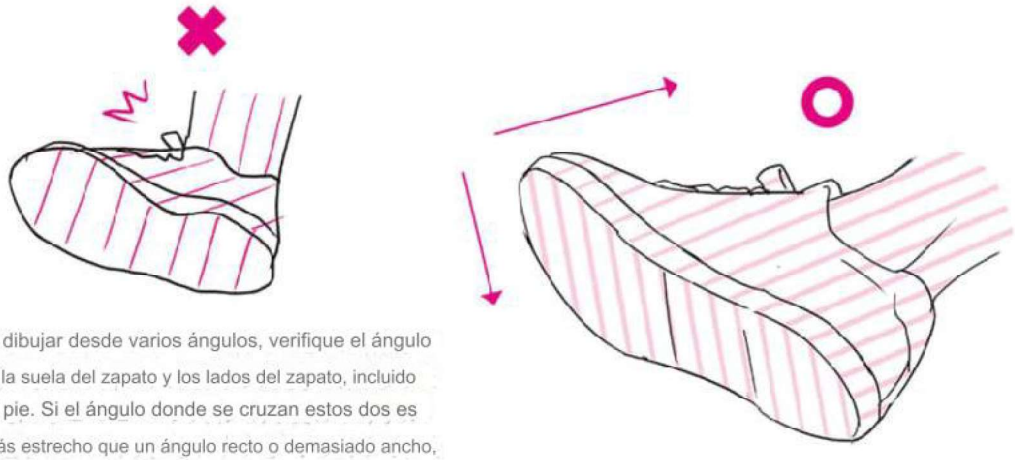


No te confundas con los detalles de los cordones, dibuja la línea media y la forma tridimensional del pie, y luego agrega los cordones encima.

¡Al dibujar zapatillas, comprende la estructura del zapato y no te confundas con los detalles!

Coloque los dedos de los pies firmemente sobre la suela.

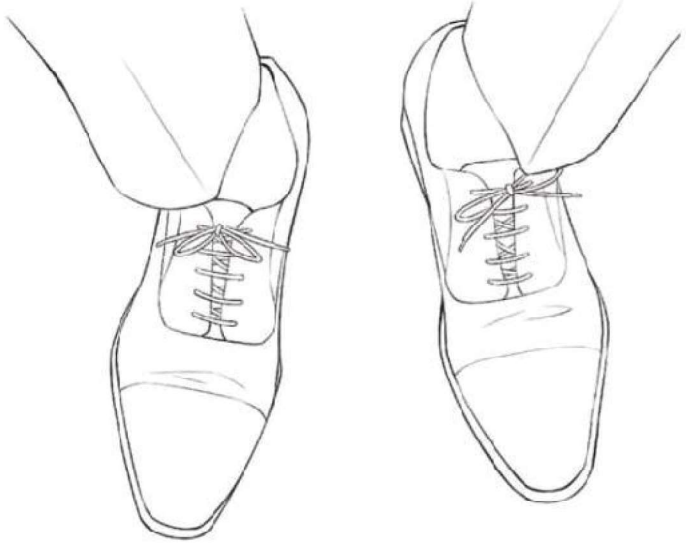
El empeine de la zapatilla no es tan angular como el de un mocasín, pero se eleva hacia el tobillo y tiene una forma triangular cuando se ve de lado. El talón debe sobresalir ligeramente y no estar recto desde el tobillo hasta el talón. Tenga cuidado de no dejar el empeine demasiado plano ni el talón demasiado recto.



Al dibujar desde varios ángulos, verifique el ángulo de la suela del zapato y los lados del zapato, incluido el pie. Si el ángulo donde se cruzan estos dos es más estrecho que un ángulo recto o demasiado ancho, dará la impresión de que tienes las piernas torcidas.

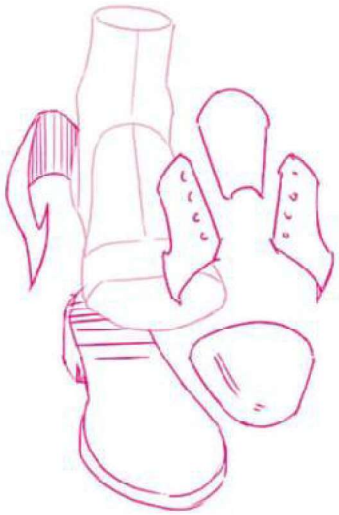
zapatos y pies

Visualice las partes del zapato y las partes del pie que están en contacto entre sí, y sea consciente de la orientación de las superficies tridimensionales y los cambios de forma.



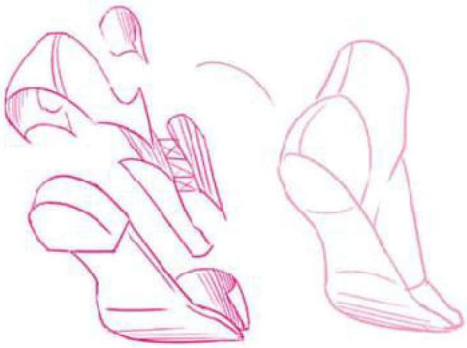
¡Piense en los zapatos de negocios como una combinación

de piezas que siguen la estructura de sus pies!



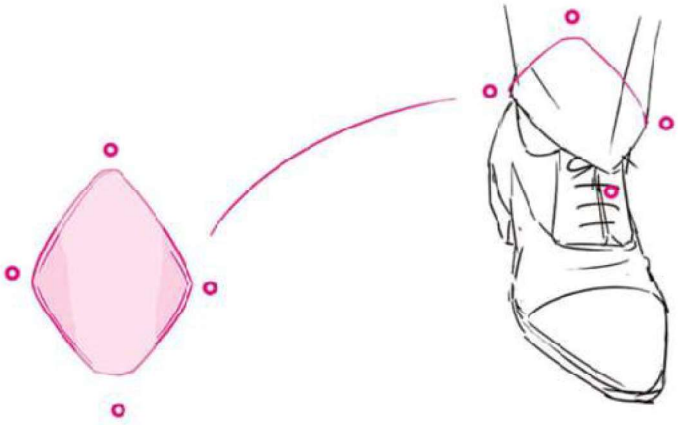
Si desarmas las partes de un zapato, puedes ver claramente que está diseñado para adaptarse a la forma cambiante del pie.

Usando las patas interiores como base, dibuja las piezas a medida que las ensamblas a lo largo de los puntos de transición de la forma.



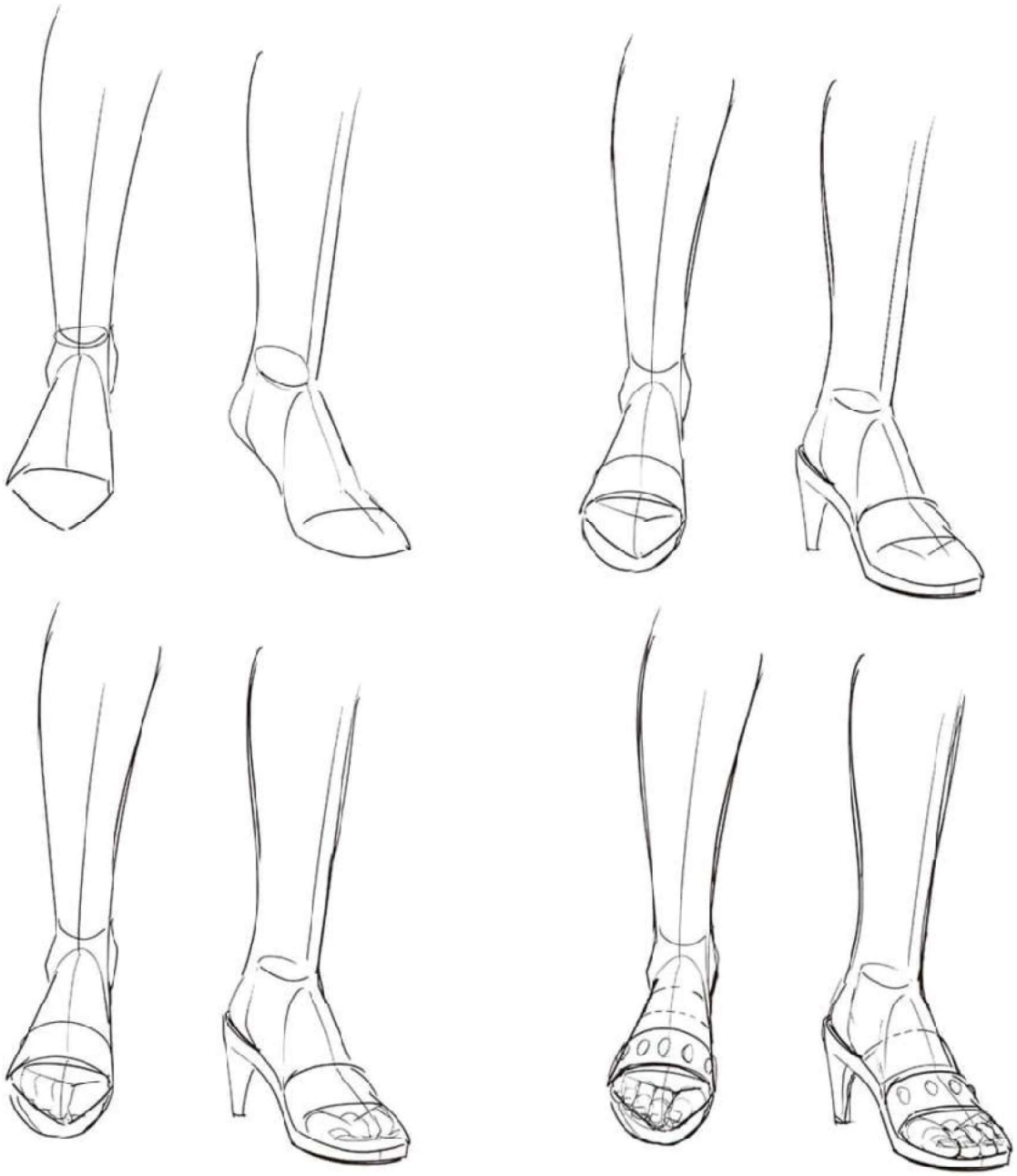
La punta del zapato es dura y no se dobla, por lo que es la cara del zapato la que está pulida y brillante.

Zonas donde las articulaciones se doblan y aparecen arrugas.



Será más fácil dibujar el dobladillo de los pantalones como si fuera un diamante en comparación con los zapatos.

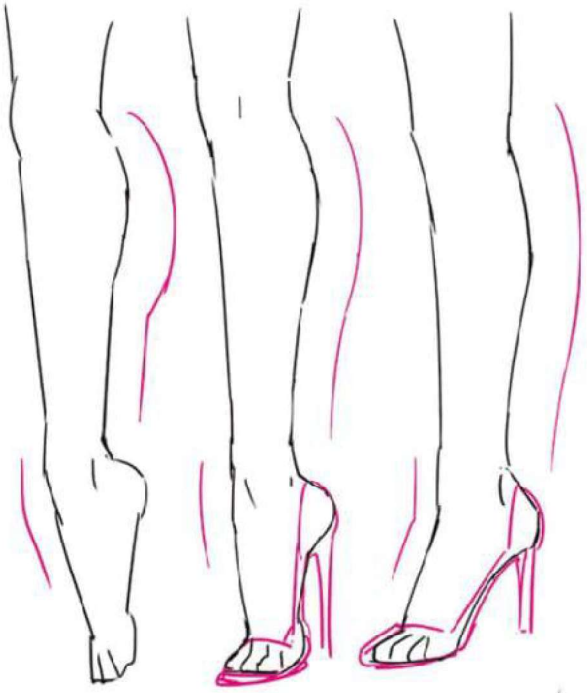
zapatos y pies



¡Finalizar!

¡Aprenda a usar tacones con zapatos mientras está de puntillas!

Comienza a dibujar el talón teniendo en cuenta dos puntos: el talón y la punta.



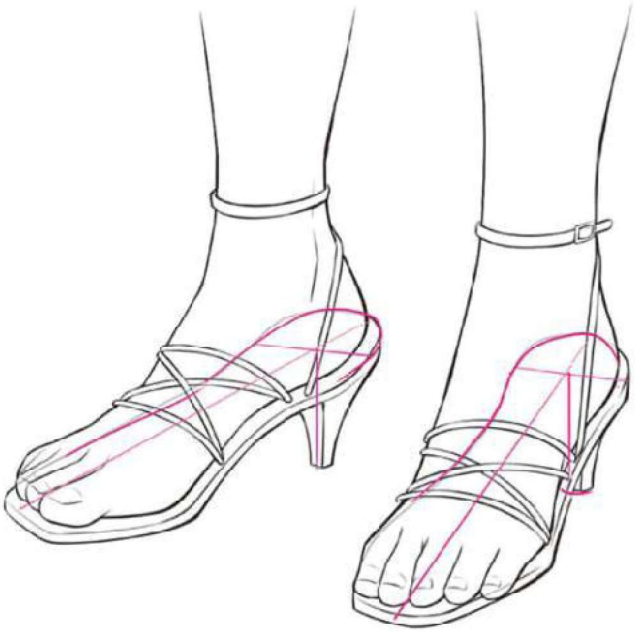
arco del pie

Sea consciente del centro de gravedad de su paso.

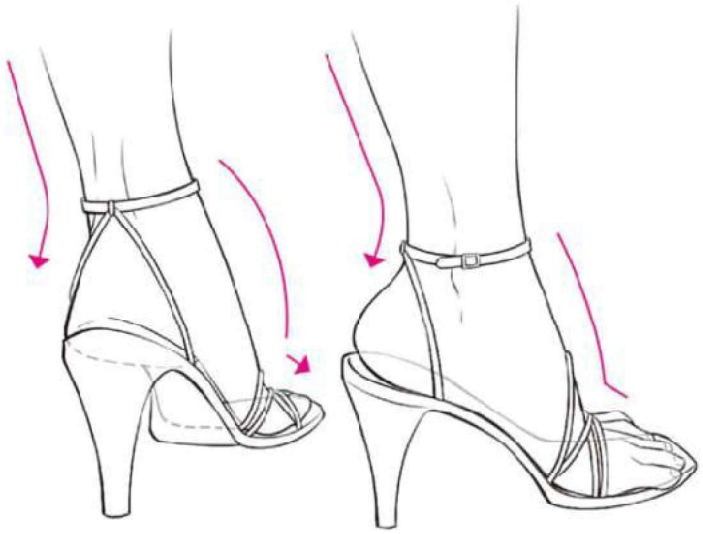
A medida que aumenta la altura del talón, el hueso del tobillo avanza y la suave curva desde la pantorrilla hasta el talón se vuelve más pronunciada a medida que los músculos de la pantorrilla se tensan. La parte superior del pie también se redondea gradualmente hacia arriba.

P159

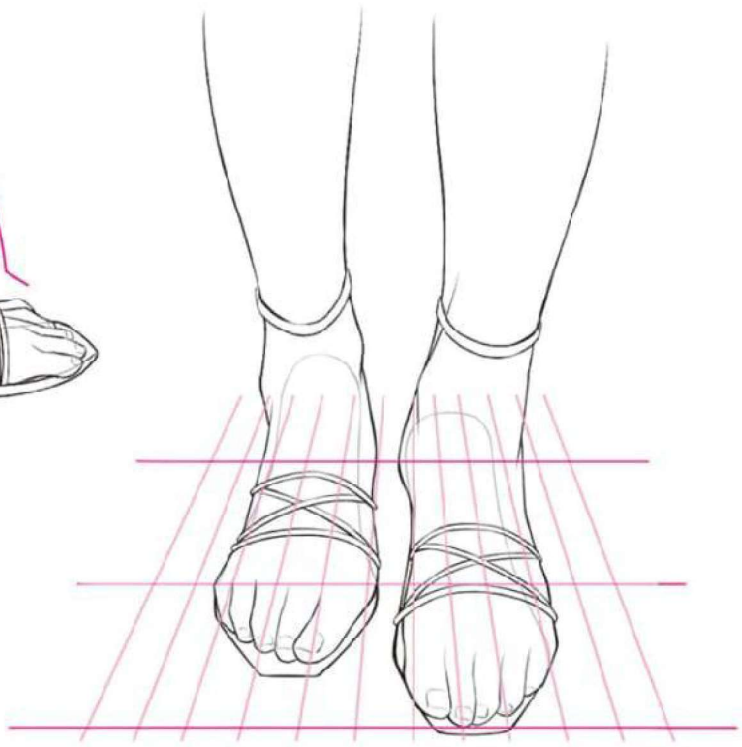
¡Dibujemos mulas y sandalias para que la posición del talón no quede confusa!



Tenga en cuenta la forma de las suelas de sus zapatos y asegúrese de que la posición del talón no sea demasiado vaga.



Cuando su centro de gravedad se desplace a un pie, asegúrese de doblar también los tobillos.



Determinar el punto de fuga y aclarar la profundidad te ayudará a crear una imagen más sólida.

Incluso si dibujas desde varios ángulos, asegúrate de que los dedos y la parte inferior del talón estén en el mismo plano.

Dirección

Las manos y los pies son tan expresivos que casi se les podría llamar una segunda cara. Especialmente en escenas en las que quiero crear un impacto, suelo añadir muchos detalles. También se utiliza para guiar la vista y crear un flujo en la pintura.

Las manos y los pies suelen ser lo más destacado. Para transmitir las intenciones del personaje en las poses, siempre dibujo pensando: "Si fuera un niño con esta personalidad, ¿qué tipo de pose haría en esta escena?".

A menudo utilizamos expresiones faciales en las manos y los pies para explicar la personalidad de un personaje o lo que está haciendo. Presté especial atención a cosas como la forma en que salían las uñas y los tobillos, y era más consciente de la distinción entre hombres y mujeres y de la sensualidad de sus movimientos.

Para las poses en las que las manos destacan más, se tiene cuidado de que las manos y el área alrededor de las manos no sean demasiado complejas para que la mirada del espectador se guíe no sólo a las manos sino a toda la ilustración. También puedes realizar ajustes como difuminar objetos pequeños en el fondo para crear una sensación de perspectiva.

La pose de las manos y los pies determina en gran medida la personalidad del personaje y las emociones que quieres expresar en la imagen, así que presto mucha atención a la forma en que se sostienen las manos, la forma en que se estiran las piernas e incluso las yemas de los dedos. Para que puedas expresar el personaje que quieres dibujar. hacer lo mejor que pueda.

Medio previsto: Ilustración de una tarjeta de juego para teléfono inteligente

Periodo de producción: aproximadamente 70 horas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: hombres de entre 20 y 30 años

Tommana: serie de fantasía oscura

•Configuración de personajes

Apariencia: 20-25 años, la edad real es un misterio (¿más de 1000 años?) Personalidad: Con un encanto misterioso y una sonrisa misteriosa, siempre está tramando algo. Posee una magia fuerte y un vasto conocimiento. No hay ninguna brecha en absoluto

Situación: Escena donde el aventurero muestra un misterioso poder mágico.

Sea consciente de su centro de gravedad y postura natural. Para crear una sensación natural de relajación, deliberadamente me inclino ligeramente hacia adelante en lugar de mantener la espalda recta.

La postura con las piernas cruzadas es muy difícil. La clave es comprender la perspectiva y la estructura de las piernas, y luego dibujar manteniendo el equilibrio de todo el cuerpo para expresar las hermosas proporciones de una mujer.

Como el personaje es una bruja, busqué un diseño que hiciera referencia a la ropa medieval europea y la combinara con una armadura para dar una sensación de combate. Sus largas uñas y dedos le dan un aspecto de bruja.

¡Hagamos una actuación apropiada!

Medio previsto: Ilustración publicitaria de productos cosméticos, etc. Período de producción:

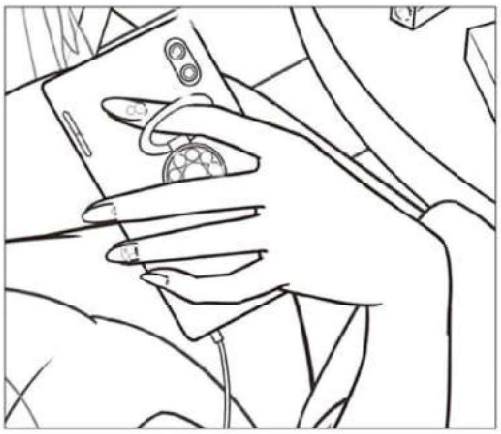
Aproximadamente

48 horas Software de producción utilizado: CLIP STUDIO PAINT EX/Photoshop Objetivo:

Mujeres entre 20 y 30 años Lengua: Belleza resplandeciente

●Ambientación del personaje: 20 años (un estudiante universitario que recibió una oferta de trabajo temprano) Personalidad: alegre y perezosa Situación: tomando una selfie para publicar "Trabajé duro en el gimnasio por la mañana ♡ #Actividad de la mañana #Maquillaje corporal #Entrenamiento personal #Yo quiero perder peso"

La deformación de las juntas es consciente de la gran forma, y se añaden sombras audaces en las transiciones entre formas.



Asegúrate de tomar una foto y usarla como referencia para que puedas dibujar la mano sin ninguna molestia. Dado que el tema son chicas que se toman selfies, presto especial atención a la pose y los matices de los dedos.

Prestamos mucha atención a la forma de las arrugas en cada material y agregamos arrugas finas típicas de las mallas para crear la forma alrededor de las articulaciones de la cadera.

Medio previsto: Ilustración de tarjeta para juego social de ídolos.

Período de producción: aproximadamente 16 horas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: Hombres de 20 años

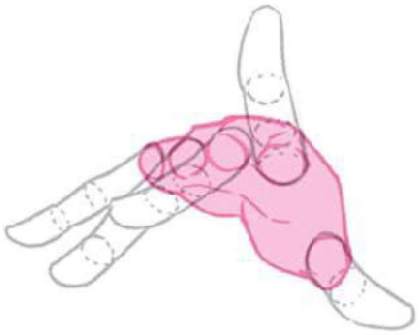
Tommana: hermosa chica ídolo visual en vivo

•Configuración de personajes

17 años de edad

Personalidad: Competitiva, trabajadora, altamente profesional.

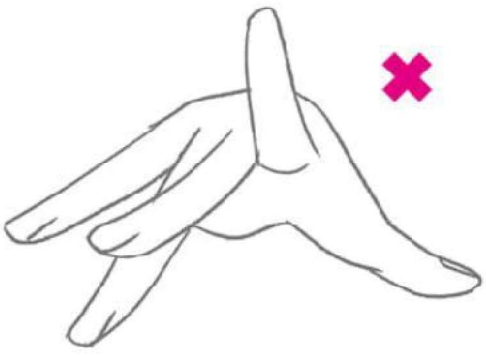
Situación: Activa como ídolo mientras asistía a la escuela secundaria.



Comprenda también la estructura de la palma, que queda oculta por los dedos.

La longitud de las articulaciones aumenta hacia el frente y disminuye hacia atrás para crear una sensación de perspectiva.

Preste mucha atención a la posición de las articulaciones de sus dedos.



La estructura de la palma y la forma en que se unen los dedos no es natural. Las articulaciones de los dedos no quedan capturadas. Mis dedos no tienen sentido de la perspectiva. La forma en que crecen mis uñas es extraña.

Medio previsto: imagen clave de unidad para un juego social de ídolos.

Periodo de producción: aproximadamente 2 semanas.

Software de producción utilizado:

CLIP STUDIO PAINT EX/Photoshop

Objetivo: hombres de entre 20 y 30 años

Tommana: serie de juegos Beautiful Girl Idol

•Configuración de personajes

Edades 16-19,

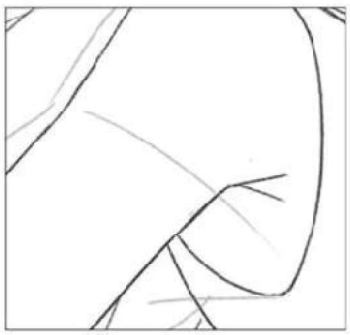
Personalidad: Rosa → Inocente, ama las cosas lindas Naranja → Chica activa y enérgica a la que le gusta practicar deportes

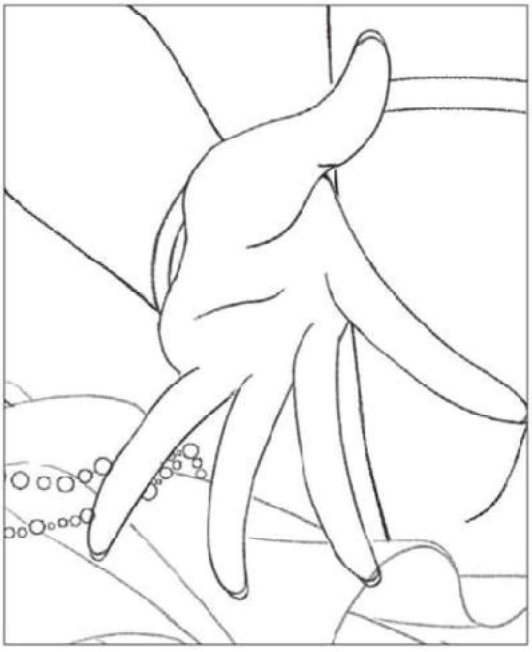
Azul → Ladylike y tiene la personalidad de una hermana mayor Situación: Supuesta imagen clave para la cubierta de un CD, etc. Posando hacia la cámara mientras flota en el cielo está tomando un

Evito forzar todo mi cuerpo porque me queda demasiado apretado y debilita mis movimientos. También quiero atraer la atención hacia la cara del fondo, así que compongo la toma de modo que mis pies no estén en primer plano.

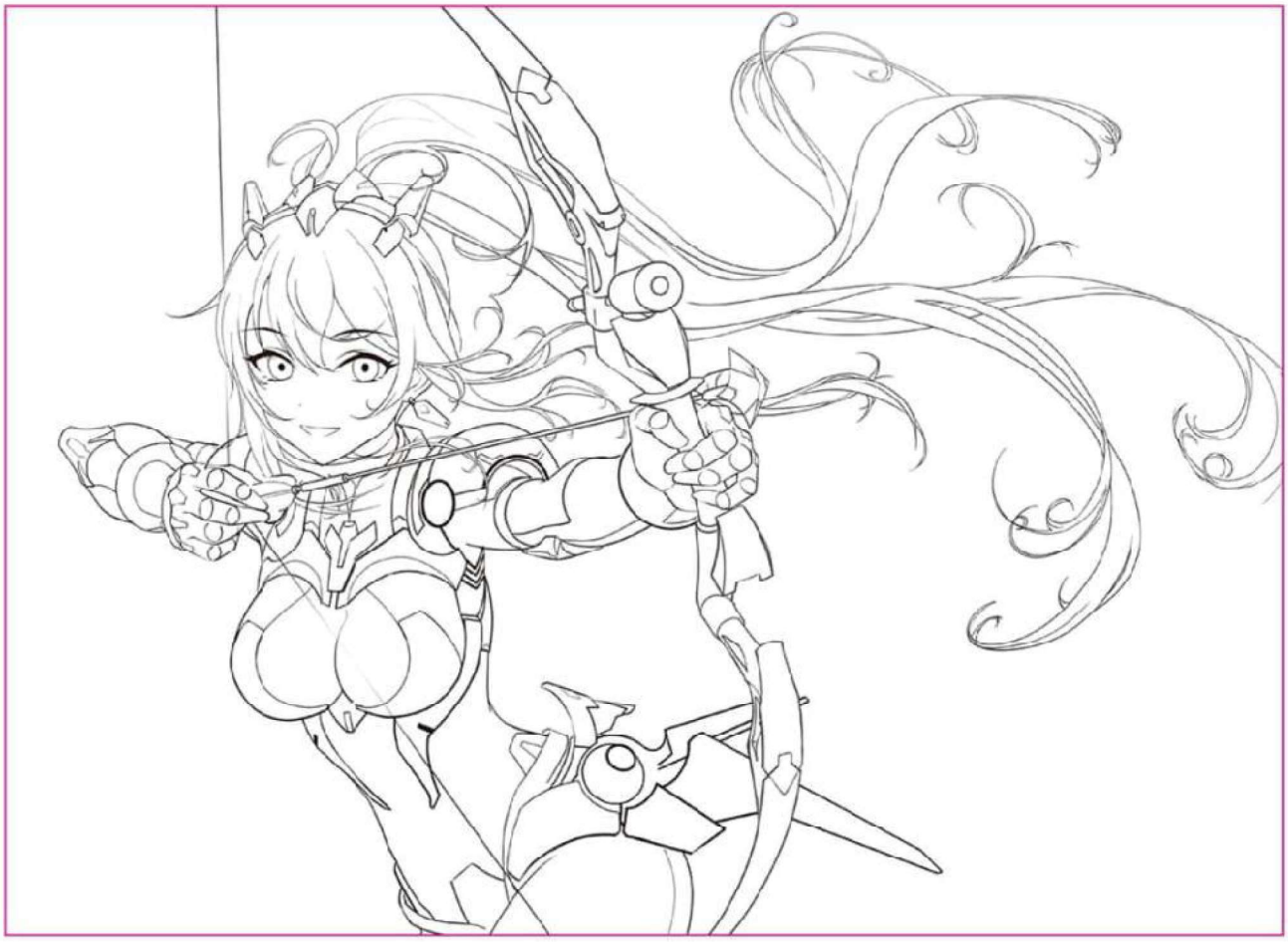
Como la ilustración tiene una cara bastante deformada, intencionalmente no dibujé las manos. También se han omitido las juntas y las sombras para que la mano luzca más elegante.

La línea en el interior del codo doblado es una línea que explica en qué dirección está doblado el brazo, así que no la omitas. Dibujo intencionalmente las arrugas en los costados de la chica azul porque con solo dibujar una arruga puedo transmitir cómo se conecta con el torso y el pecho.





En la escena de acción, los dedos de la mano cerrada se alinean,



Medio previsto: ilustración fija para la aplicación de juegos para teléfonos inteligentes

Período de producción: aproximadamente 2 semanas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: hombres de entre 20 y 30 años

Tommana: fantasía de ciencia ficción basada en batallas

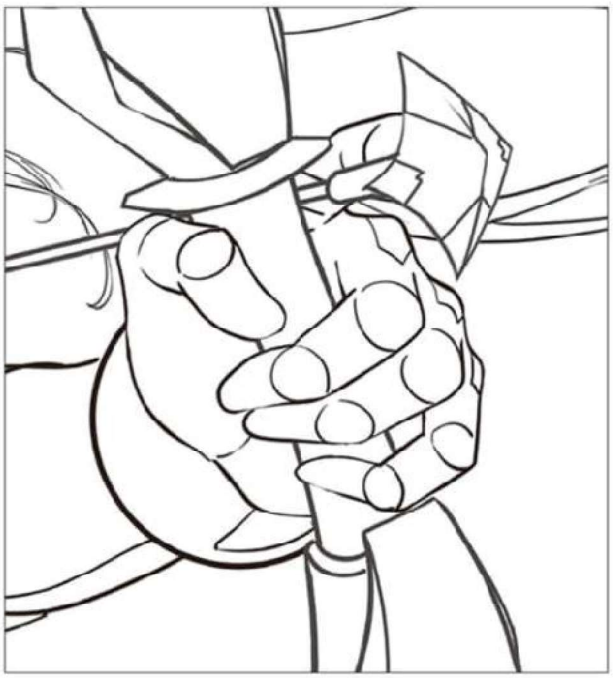
Cuando se trata de composición, es importante lograr un equilibrio entre mostrar a los personajes tanto como sea posible sin perder la sensación de escala en el fondo. Tenga cuidado de no hacer que las partes donde se corta el personaje parezcan antinaturales.

•Configuración de personajes

edad 19 años

Personalidad: lleno de energía, confiado y le encanta la batalla.

Situación: volar por una ciudad llena de edificios y atacar a un enemigo con un arco y una flecha.



En las escenas de acción, la cantidad de fuerza se transmite, especialmente a través de las expresiones faciales de las manos. Al ser un personaje femenino, busco una expresión facial que transmita ligereza y flexibilidad, aunque hay escenas en las que ella pone mucho esfuerzo en ello.

¡Compruebe cuidadosamente las curvaturas de las juntas!

recién dibujado

Período de producción: aproximadamente 36 horas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: hombres de entre 20 y 30 años

Tommana: Ilustración de portada de novela ligera

•Configuración de personajes

14 años de edad

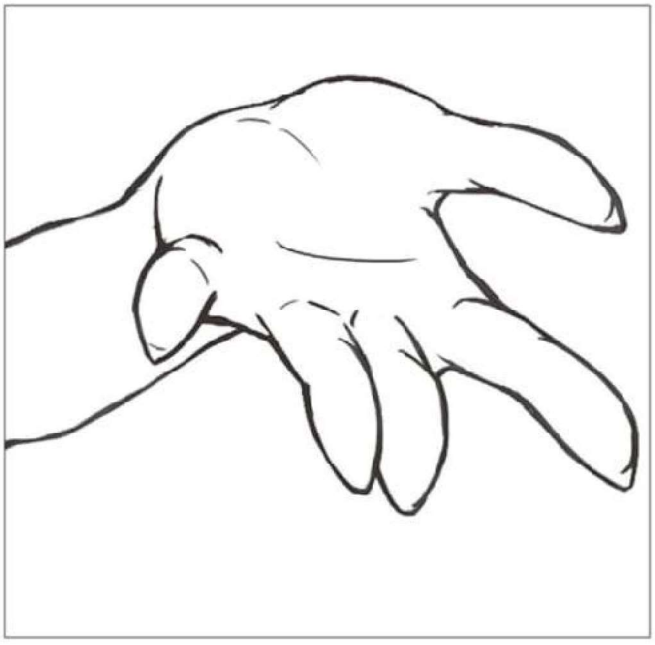
Personalidad: Natural e inocente, activa y atlética.

La composición está orientada para crear una sensación de espacio, con la mano izquierda y el pie izquierdo sobresaliendo hacia el frente, el brazo derecho extendido hacia el fondo y el pie derecho elevado hacia el cielo.

Al mirar la imagen como una sola imagen, tenga cuidado de no hacer que el grosor de los brazos, las piernas y el cuello se vean diferentes. Sus muslos son un poco gruesos y se ve linda cuando sus brazos y cuello son delgados y esbeltos.

Una pose que parece un salto desde un lugar alto.
El pelo, el dobladillo de la falda, la camisa, los tirantes de la mochila, etc. se utilizan para crear movimientos ligeros. En el caso de las ilustraciones, ten cuidado de no excederte ya que cambiará la impresión del personaje.

Dado que es una imagen de la portada de una novela ligera, la pose es como si extendiera la mano hacia el lector. Además de crear una sensación de perspectiva prestando atención al ángulo y la longitud de cada dedo, también ideamos las formas de las yemas de los dedos y las uñas para que los dedos parezcan largos, lo cual es típico de un personaje de niña hermosa.



Las uñas del personaje femenino son más redondeadas que las del personaje masculino y las puntas son ligeramente puntiagudas para transmitir la atmósfera.

Una imagen de yemas de dedos delgadas.

Medio previsto: Ilustración pin-up para un juego social basado en manga para niños.

Periodo de producción: aproximadamente 12 horas.

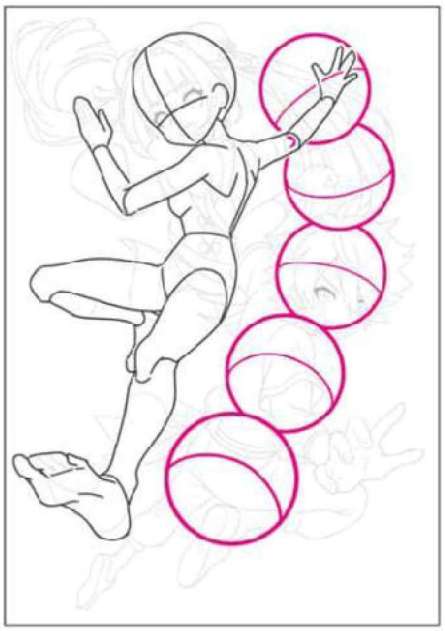
Software de producción utilizado: CLIP STUDIO PAINT PRO

Objetivo: 10~20s

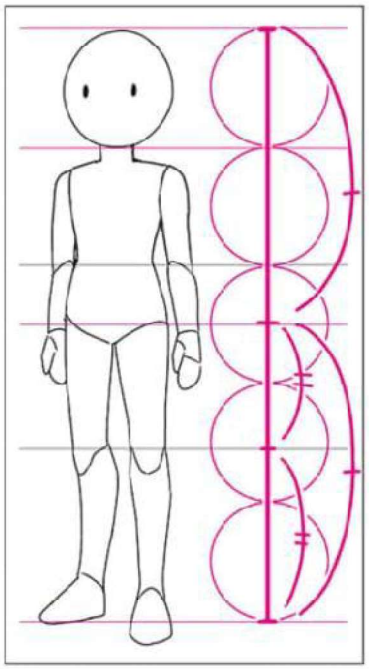
Tommana: Batalla Shonen Manga Taste

•Configuración de personajes

Ambos tienen 15 años y son estudiantes del mismo dojo Personalidades: Chica: Inocente y buena en técnicas de pies Chico: Apasionado y bueno en técnicas de puños Se supone que los dos suelen aparecer como un conjunto en la obra. Cada uno de ellos puso sus puños y pies hacia adelante en una pose de emparejamiento.



Las chicas son conscientes de los giros y ángulos de sus cuerpos y también reciben golpes en ángulo. Dado que esta es una postura con las piernas extendidas frente a ti, haz el círculo en el frente un poco más grande y ajústalo mientras verificas el equilibrio.



Se espera que tenga un quinto tamaño natural para que coincida con el estilo manga del niño. 2.° cuerpo → Cintura 2.5.° cuerpo → Ingle de las piernas 3.5.° cuerpo → Rodillas

Al establecer una guía aproximada para la posición de la mayoría de las partes, puedes mantener tu cuerpo en forma incluso en posturas complejas. Hacemos que sea fácil el acceso.

¡Decide cómo dibujarlo y dibujalo!

Medios previstos: portada de libro infantil/visual clave de anime.

Período de producción: aproximadamente 1 semana.

Software de producción utilizado: CLIP STUDIO PAINT EX

Objetivo: Adolescentes masculinos y femeninos.

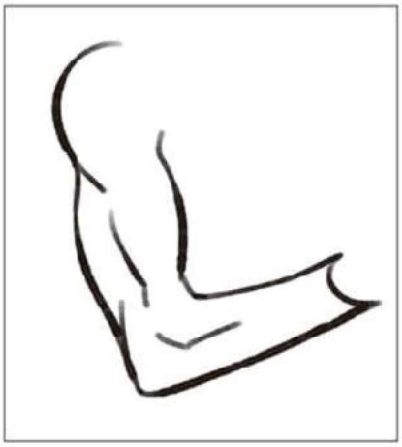
Tommana: libro infantil de aventuras.

•Configuración de personajes

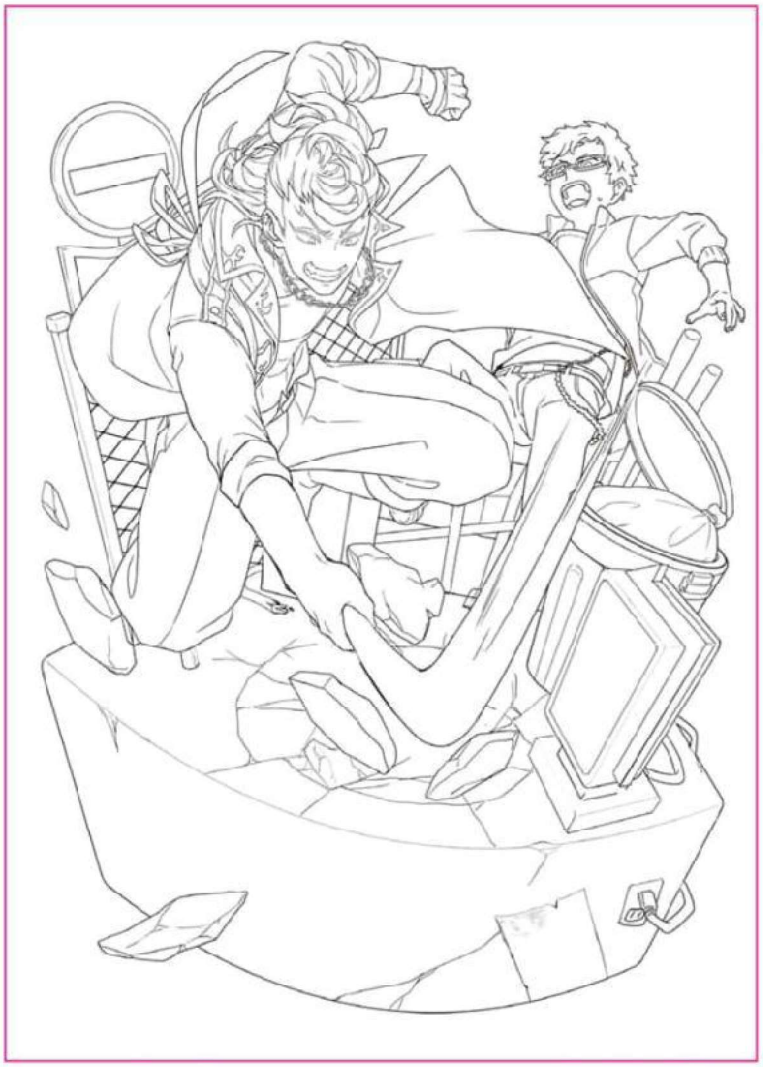
11-12 años

Situación: Un niño viajero visita un pueblo, se hace amigo de otros niños de su edad y juega una carrera a pie dentro del pueblo (los aldeanos observan).

Soy consciente de la dirección de mi movimiento (fuerza), torciendo para romper las líneas paralelas de mis hombros y caderas, y siendo consciente de no acomodarme en una posición tranquila.



Enfatiza las líneas de prominencia muscular. Al dibujar líneas de sombra en músculos que tienden a dar un efecto tridimensional, como el bíceps braquial y el braquiorradial, puedes expresar la presencia de músculos incluso con una pequeña cantidad de líneas.



Medio previsto: juego social de fantasía.

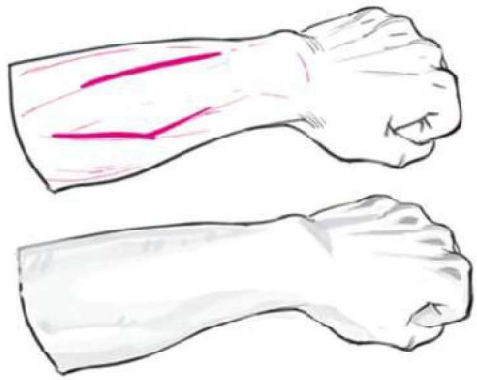
Periodo de producción: aproximadamente 20 horas.

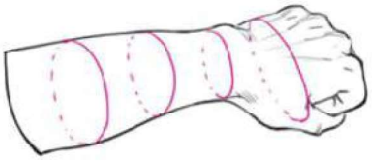
•Configuración de personajes

Yankee extermina monstruos en la ciudad.

Cuando pones tu espíritu en ello, las palabras "Shippujinrai" aparecen en el brazo de tu uniforme de ataque especial, lo que te otorga poder explosivo. Trabaja con tu compañero Megane-kun para derrotar al enemigo.

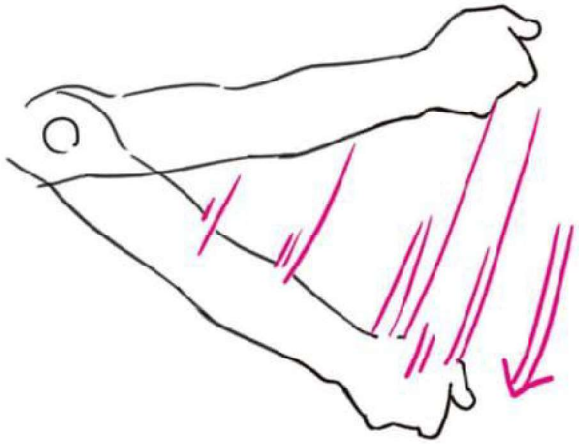
Los músculos y huesos prominentes se expresan con pintura para evitar que las líneas se vuelvan demasiado ruidosas. Fui consciente de la fuente de luz y del dibujo, y enfaticé los puntos que lo hacen parecer masculino para darle una sensación robusta.





Cuando se coloque un vendaje en el brazo o la mano, tenga en cuenta la forma del tubo del brazo. Lo mejor es imaginar el anillo como un círculo perfecto y el área alrededor de la muñeca como un tubo ovalado.

Incluso en expresiones tipo manga, el poder del movimiento se puede aumentar agregando líneas de efectos. Este dibujo se hace con moderación para mostrar la forma de la mano, pero el truco consiste en dibujar audazmente en la dirección del movimiento, difuminando el dibujo original. Cepille el área donde el rango de movimiento es mayor.



Medio supuesto: publicidad de bebidas.

Período de producción: aproximadamente 10 horas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: 20-30 años

Tommana: ilustraciones cómicas

•Configuración de personajes

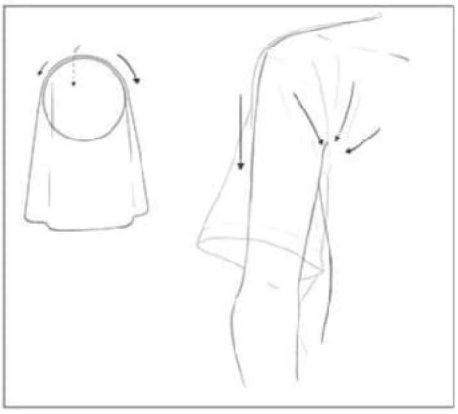
edad 18 años

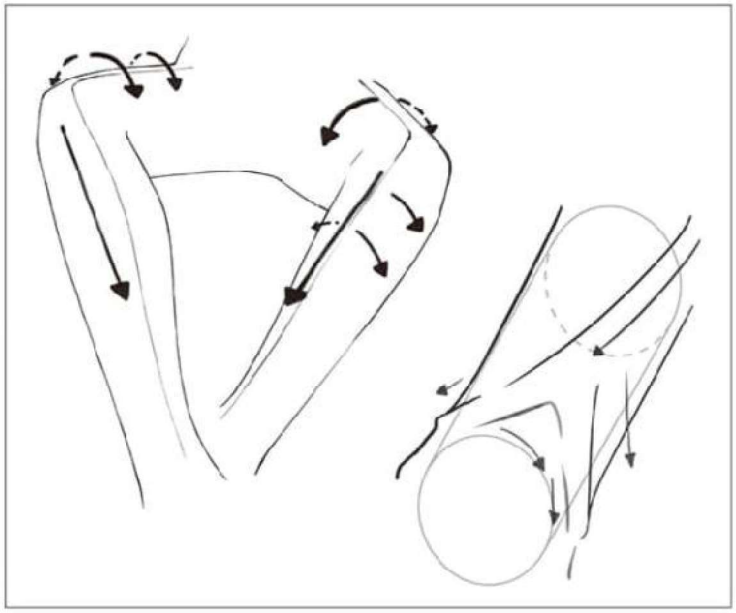
Personalidad: Mujer genial

Situación: Mantener el coche en el garaje y hacer una pausa entremedio.

Para las arrugas de la ropa, piense en los vértices de la forma, como los hombros, los codos y las rodillas, como si fueran una esfera. Dibuja las líneas de arrugas colocando un paño encima del paño para que no trabaje contra la gravedad.

Los límites entre las partes se dibujan de modo que las arrugas se juntan hacia el punto donde se juntan.





La dirección de la gravedad cambia según la orientación de la forma. Para formas complejas, dibujo arrugas y sombras prestando atención a los vértices y considerando en qué dirección se podría tirar de la ropa.

Medio previsto: ilustración publicitaria de juegos.

Periodo de producción: aproximadamente 1 semana.

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: hombres y mujeres de entre 20 y 30 años

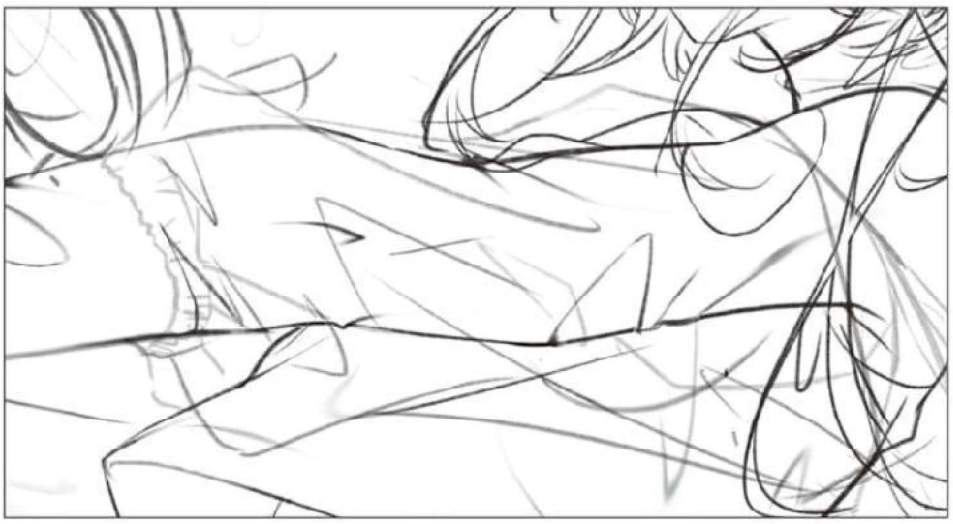
Tommana: Una impresionante fantasía con luz y palomas que simbolizan la paz.

•Configuración de personajes

Edad desconocida

Situación: En un mundo donde las mascarillas son obligatorias, una niña desea algún día quitarse la mascarilla y sentir el aire limpio y la cálida luz del sol.

La parte que más quiero mostrar en esta ilustración son las expresiones faciales de la niña, así que me aseguré de aumentar la densidad del dibujo alrededor de su rostro. Para ello, la mano más cercana a la cámara se dibuja con moderación. De este modo se apacigua el movimiento general y la vista se guía cómodamente hacia las manos, los brazos y la cara.



Un material suave que refleja la luz. Es un abrigo grueso, pero trato de que no parezca pesado en general. Dado que la sensación de aire y transparencia son importantes, no me excedo con los dibujos y, en cambio, trato de dibujarlos como una "guía de aspectos destacados". Esto se expresa dibujando con una presión del lápiz más suave en comparación con la línea continua del brazo.

Medio previsto: Ilustración de publicidad de cosméticos.

Periodo de producción: aproximadamente 2 semanas.

Software de producción utilizado: Photoshop/CLIP STUDIO

Objetivo: Mujeres entre 20 y 30 años

Tommana: Ilustración realista

•Configuración de personajes

Edad media de los 20

Personalidad: Madura y misteriosa

Situación: Escena a punto de aplicarse lápiz labial

Al centrarnos en movimientos suaves de los dedos y agregar accesorios que resalten la delgadez de los dedos, nuestro objetivo es darle a las manos el aspecto de una mujer adulta. Los dedos están ligeramente rojos para que puedas ver la posición de las articulaciones incluso con los dedos rectos.

Medio previsto: ilustración del juego

Plazo de producción: 2 días

Software de producción utilizado: Photoshop

Objetivo: Mujeres

Tommana: ilustraciones del juego pintadas gruesamente

•Configuración de personajes

finales de los 30

Personalidad: a su propio ritmo

Situación: tomar un descanso del trabajo

Teniendo en cuenta lo genial que es un gesto, no dibujes tus manos demasiado pequeñas. Además, puedes expresar una virilidad más madura haciendo que tus uñas sean más largas y que tus dedos luzcan más huesudos que los de una mujer.

recién dibujado

Periodo de producción: aproximadamente 2 semanas.

Software de producción utilizado: Photoshop

Tommana: flores, estaciones y chicas de secundaria.

•Configuración de personajes

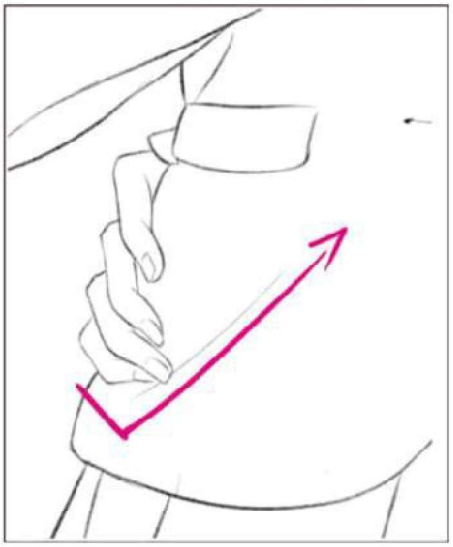
3er año de secundaria, ambos en el mismo club.

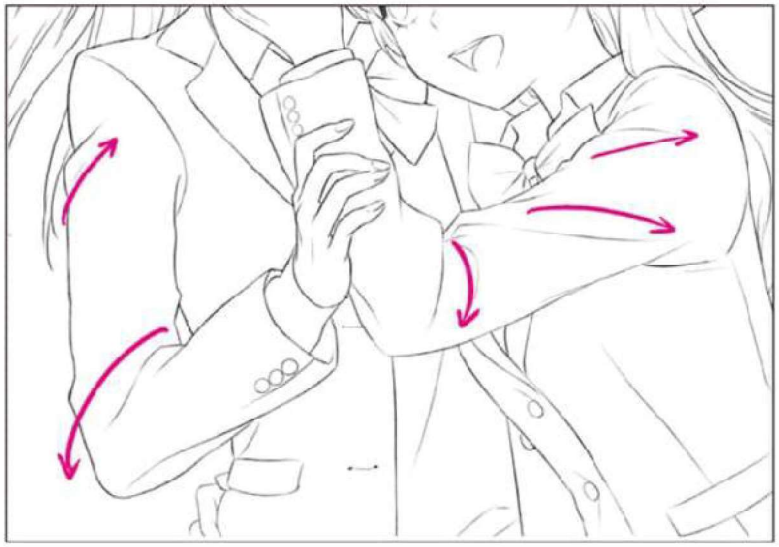
(Izquierda) Tiende a ser visto como algo genial y misterioso. En realidad, ella es solo una chica misteriosa

(derecha). Siempre es alegre y entrometida. persona famosa en la escuela

Las dos personas de diferentes alturas y la posición del smartphone forman un triángulo invertido para crear una composición dinámica. Al tomar una selfie con varias personas, acerque sus rostros e incline sus cuerpos hacia adentro para crear una apariencia natural y amigable.

Mantener los dedos erguidos o presionarlos le dará una impresión juvenil y enérgica. Debido a las diferencias en el crecimiento, tener manos delgadas, parecidas a las de un adulto, o manos ligeramente inocentes, parecidas a las de un niño, puede expresar diferencias en las calificaciones.





La ropa se mantiene en su lugar colocando las manos sobre ella, por lo que las chaquetas del uniforme están hechas de tela rígida y no se arrugan tanto. Si hay movimiento en las manos, se formarán grandes arrugas en las mangas, por lo que agregar arrugas alrededor de los hombros, axilas y codos le dará la apariencia de una chaqueta.

Esto hará que se tiren las arrugas.

en conclusión

Aquastar recibe solicitudes de producción de ilustraciones de una variedad de industrias, incluidas la publicidad, el anime y los juegos. A los ilustradores que trabajan allí se les exige no sólo tener conocimientos básicos de dibujo, sino también ser capaces de entender las peticiones y conceptos de sus clientes, y dibujar de forma rápida y atractiva con un toque que se adapte a cada cliente.

En particular, las extremidades tienen movimientos complejos y son partes importantes para transmitir el género, la edad, la situación, etc. del personaje, por lo que incluso si el rostro es el foco principal, no se puede descuidar. Por eso, incluso los ilustradores que han aprendido a dibujar correctamente practican en su tiempo libre.

A medida que hace muchos dibujos todos los días en diversas condiciones, es posible que se sorprenda al descubrir que sus habilidades han mejorado antes de que se dé cuenta. De esta forma, aunque te conviertas en profesional, tu crecimiento nunca termina.

Incluso para aquellos que tomaron este libro porque querían mejorar, estoy seguro de que todavía hay margen de mejora. Espero que a través de este libro los lectores puedan aprender sobre la diversión y la profundidad del trabajo del dibujo.

autor

Aquastar Co., Ltd.

Se estableció en 1991 como Aqua Ltd. y comenzó a producir ilustraciones para programas de televisión. En 2002, la organización se cambió a Aqua Co., Ltd. y, en 2015, se trasladó a Tsukiji, Chuo-ku. En 2020, establecimos una sucursal en Kansai. En octubre de 2021, que marca el 30.º aniversario desde nuestra fundación, cambiamos el nombre de nuestra empresa a Aquastar Co., Ltd. Con el deseo de enriquecer la sociedad a través de nuestro negocio, nos hemos fijado la visión de "colorear las vidas de las personas en todo el mundo" y combinar el poder creativo que utiliza expresiones como ilustraciones, manga y animación con tecnología digital y marketing. , nuestro objetivo es enriquecer la vida de nuestros clientes. Además de brindar soluciones para la resolución de problemas, también trabajaremos en el desarrollo de contenidos y servicios.

Cooperación de dibujo

Komayoichi mutugi

Kate Iwana Yuko Yonayama

Iuz oira Haruko Sakai

kinoshita de hongos kotake

Rin Sagami mandarina

Mikuro Shinonoko

Editar/Kaoru Nakayama

Diseño/Yoshikazu Ohashi

Diseño y DTP/Eisuke Kumagai Daisuke Koide Enji Kamimaru (Colores)

Corrección/Yumiko Sukama

Foto (P32)/masaco

Técnica de dibujo!

Dibuja personajes de forma más realista y dinámica. ¡Explicación de cómo mejorar rápidamente! Cómo dibujar y pies.

Publicado el 22 de agosto de 2021 NDC727

Autor Aquastar

Editor Yuichi Ogawa

Editorial: Seibundo Shinkosha Co., Ltd.

3-3-11 Hongo, Bunkyo-ku, Tokio 113-0033

[Editar] Teléfono: 03-5800-5776

[Ventas] Teléfono 03-5800-5780

https://www.seibundo-shinkosha.net/

Impresión/Encuadernación Tosho Printing Co., Ltd.

©2021.Aquastar.

Impreso en Japón

Quedo prohibida la reproducción no autorizada de los artículos contenidos en este libro.

La reproducción no autorizada de este libro, como copia, escaneo, digitalización, etc., está prohibida excepto bajo la ley de derechos de autor.

Prohibido. Solicite a un tercero, como una agencia, que escanee o digitalice este documento.

Esto no está permitido por la ley de derechos de autor, ni siquiera para uso personal o doméstico.

JCOPY <Publicación encargada por la organización de gestión de derechos de autor del editor>

Está prohibida la reproducción (copia) de este libro sin permiso, salvo excepciones previstas por la ley de derechos de autor.

Me están tomando el pelo. Si desea copiar este libro, comuníquese con el editor con anticipación.

Organización de gestión de derechos de autor (Teléfono 03-5244-5088/FAX 03-5244-5089/correo electrónico: info@jcopy.

Obtenga permiso de or.jp).

ISBN978-4-416-52149-6

SEIBUNDO
SHINKOSHA
DESDE 1912

Técnica de dibujo!

Dibuja personajes de forma más realista y dinámica.

Explicación completa: ¡Mejora rápidamente!

Cómo dibujar manos y pies

---

22 de agosto de 2021 Publicada la versión del libro electrónico v.1.0

Autor Aquastar
Editor Yuichi Ogawa
Editorial: Seibundo Shinkosha Co., Ltd.
3-3-11 Hongo, Bunkyo-ku, Tokio 113-0033
(libro electrónico) 03-5800-3611
https://www.seibundo-shinkosha.net/

© Aquastar 2021.

Este libro electrónico se creó basándose en la "Explicación completa: ¡Mejore inmediatamente sus habilidades sobre cómo dibujar manos y pies" de Aquastar (Seibundo Shinkosha, publicado por primera vez el 22 de agosto de 2021). Puede haber algunas diferencias con la versión del libro.

■Está prohibido el desvío no autorizado de todo o parte de este libro.
■Está prohibido transferir o transmitir públicamente los datos de este libro electrónico a un tercero.
■La información publicada en estos datos (URL, número de teléfono, etc.) es la del momento de la publicación.
El contenido y la situación actuales pueden diferir.